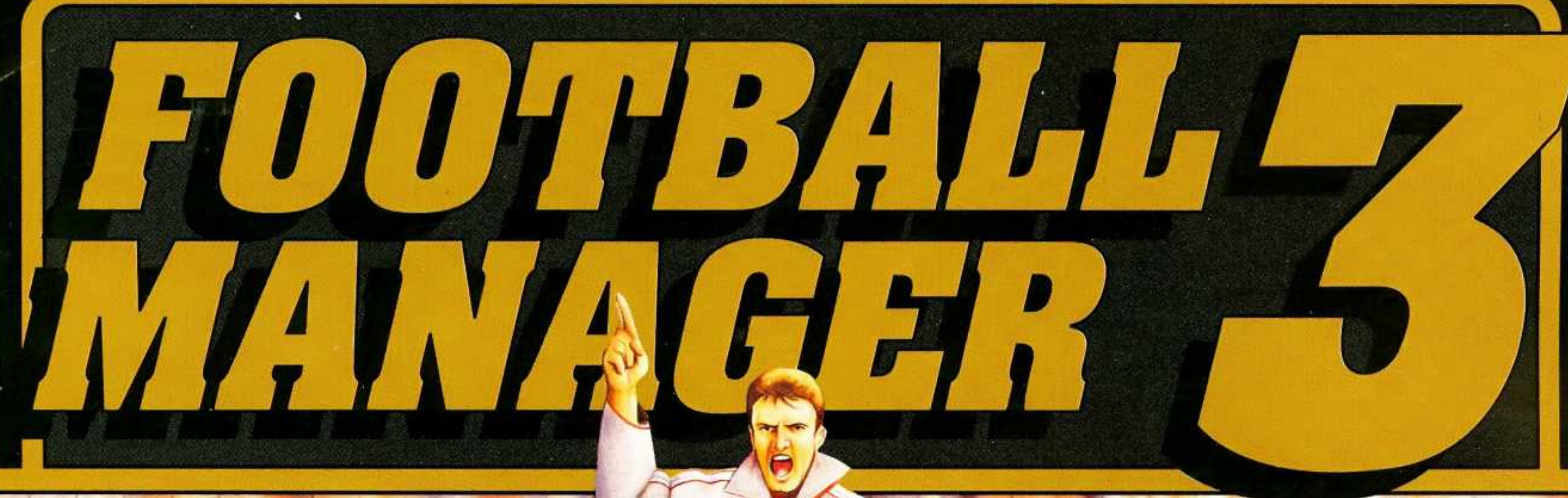

JOKER VERLAG
PC
ENTERTAINMENT FÜR PERSONAL COMPUTER
JANUAR 1/93
DM 7.- / öS 56.-
sfr 7.- / hfl 8,50
Lit 6.800 / DR 1.200
JOKER
JETZT JEDEN MONAT NEU!
INFOTAINMENT TOTAL!
F-15 STRIKE EAGLE III
INCA
KING'S QUEST VI
THE LEGACY
HARRIER ASSAULT
DUNE II
HAT MAN DA NOCH TÖNE?
ALLE NEUEN SOUNDKARTEN IM TEST!
Messefieber in Deutschland
CSS
&
WORLD OF COMMODORE
Super-Preisausschreiben
486ER MIT CD-ROM, SOUNDKARTEN, JOYSTICKS UND VIEL SOFTWARE ZU GEWINNEN!
BESSERWISSER
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
KING'S QUEST VI • MIGHT & MAGIC IV
WAXWORKS • ALONE IN THE DARK
HISTORYLINE • GATEWAY
PROPHECY OF THE SHADOW
THE HUMANS
U.V.A.
P C JOKER PC JOKER PC JOKER PC JOKER

TEIL 1 WAR WUNDERBAR, TEIL 2 WAR HERVORRAGEND UND TEIL 3 IST DIE ENDGÜLTIGE HERAUSFORDERUNG!



Eine geniale Serie von Fußballsimulationen mit der Möglichkeit alle Aspekte selber unter Kontrolle zu haben. Der Erfolg oder Mißerfolg hängt ganz von ihren Fertigkeiten, organisatorischen Fähigkeiten auf dem Markt, dem Trainingsfeld und auf Turnieren ab.

Viele neue Markmale wie...
- Geschäftskontakte
- Kariere
- Trainingspläne
- Clubfinanzierungen

ergänzen sich und machen aus FOOTBALL MANAGER 3 eine absolut komplette Fußballsimulation.











Stellen Sie jeden einzelen Trainingsplan der Spieler selber auf, um sie alle Fit und in guter Form zu halten.

Ihnen steht eine Computerananlyse und Auswertung der einzelnen Spiele zur Verfügung.

Benutzen Sie das Telefon, um Ihre Millionengeschäfte auf dem europäischen Markt zu erledigen

Sie haben genaue Einsicht in die Personalakten Ihrer Spieler, um über die Vertragslängen, besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten jedes einzelnen Sportlers informiert zu sein und die richtigen Entscheidungen zu treffen.

THE FOOTBALL MANAGER - SERIE - WELTWEIT MEHR ALS 1,000,000 EXEMPLARE VERKAUFT.

IBM PC & Compatibles- 99 DM
Amiga/Atari ST- 89 DM
C64/128, Kassette- 39.95 DM
Diskette- 59.95 DM

Addictive
LIVE THAT DREAM

Prism Leisure GmbH
Möttenstraße 34
4770 Soest

moderne Zeiten

Die Jahrtausendwende wirft ihre Schatten voraus, der Markt befindet sich im Umbruch, und bis Ende 1993 dürfte kein Byte mehr auf dem anderen sein. Man braucht sich ja nur einmal umzusehen: Während überall 486er verramscht werden, hockt die nächste Generation bereits in den Startlöchern, Begriffe wie „CD-ROM" und „Multimedia" sind in aller Munde, die Software wird immer anspruchsvoller, und sogar der PC Joker erscheint ab sofort monatlich!

Wir dürfen uns also auf einiges gefaßt machen. Freilich ist es schön, wenn man bald beschreibbare CDs verwenden kann und aufwendige Spiele am laufenden Band produziert werden. Selbstverständlich hat keiner etwas dagegen, daß schnelle Rechner oder große Festplatten zu erschwinglichen Preisen erhältlich sind — man darf sich von der rasanten Entwicklung nur nicht überrollen lassen. Beispielsweise sitzt der Versandhandel auf einer Zeitbombe, weil große Kaufhausketten mit Macht in den Markt der elektronischen Unterhaltung drängen, und auch am Kiosk wird das Angebot immer unübersichtlicher. Leider ist „mehr" halt nicht in jedem Fall gleichbedeutend mit „besser"...

So sind kleinere Softwarehäuser mittlerweile vom Aussterben bedroht, weil sie sich Werbekampagnen wie Accolades TV-Spots im Privatfernsehen nicht leisten können, während die japanischen Großkonzerne Nintendo und Sega mit allen Mitteln zum Halali auf den europäischen Entertainment-Markt blasen. So bringen Commodore und Atari neue Rechner heraus, deren Erfolgschancen mehr als fraglich scheinen, denn was nützt die tollste Hardware, wenn kaum Software dafür produziert wird? Auch unter den Verlagen treibt der Konkurrenzkampf die merkwürdigsten Blüten. Da soll Fachlektüre an den Mann gebracht werden, deren einziger Vorzug in beigelegten Gimmicks oder einem günstigen Preis besteht. Bloß, was bringt die schönste Demo-Diskette, wenn der Inhalt des Hefts nicht stimmt? Wer braucht ein billiges Magazin, wenn nicht nur der Preis billig ist? Oder laßt mich mal so fragen: Wenn Ihr Euch z.B. den neuen Roman von Stephen King holen wollt, würdet Ihr dann einen Konsalik nehmen, bloß weil er ein bißchen günstiger angeboten wird?! Fragen, die wohl jeder für sich selbst beantworten muß. Laßt Euch von meinem kritischen Blick in die Zukunft nicht die Laune verderben, habt viel Spaß beim Lesen des ersten PC Jokers im Monatsrhythmus und vor allem ein gutes, neues Jahr!





INHALTSVERZEICHNIS 1/93

RUBRIKEN



MESSE-FIEBER... hat uns geschüttelt, doch wir haben sowohl die Kölner „CSS" als auch die Frankfurter „World of Commodore" überlebt. Einen Live-Bericht von der deutschen Messefront findet Ihr auf den Seiten 8/9

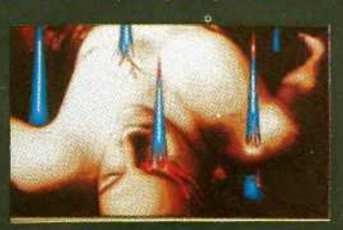
LUFTKAMPF... vom Feinsten wartet bei „F-15 Strike Eagle III", und mit „Harrier Assault" bzw. „Harrier Jump Jet" sind gleich zwei Senkrechtstarter in dieser Ausgabe vertreten! Nur Fliegen ist schöner als die Seiten 10, 30 und 44



OHRENSCHMAUS... oder Akustik-Graus, das war die Frage bei unserem großen Special über „Alle neuen Soundkarten". Immerhin sieben Newcomer tummeln sich derzeit am Markt — wo sich das Reinhören lohnt, steht auf den Seiten 64/65



ABENTEUERLICH... geht's in diesem Heft gleich 15 mal zu! Horror-Fans empfehlen wir einen Blick auf „Alone in the Dark", „Waxworks" und „The Legacy"; Aristokraten schauen bei „King's Quest VI" rein, und Azteken statten „Inca" einen Besuch ab. Das Abenteuer ruft auf den Seiten 16, 17, 18, 40 und 57





KOSTENLOS... einen 486er samt CD-ROM abgreifen könnt Ihr bei der „T-Bird Competition"! Und wer bei unserer „Leserbefragung" mitmacht, kann dazu noch Spiele, Soundkarten und Joysticks gewinnen! Wo? Na, auf Seite 37 und ab Seite 81

STRATEGISCH... sollte man schon in Hochform sein, wenn man bei „Dune II" ein Wörtchen mitreden will. Aber auch mit „The Humans" bekommen die kleinen grauen Zellen viel zu tun — denn endlich gibt es diesen Geniestreich für die MS-Dose! Wüstensand und Tüftelland warten auf den Seiten 14 und 61

RASANT... ist das spektakuläre Autorennen „Car & Driver" allemal — was das brandneue Sportspiel der Sonderklasse noch in petto hat, erfahrt Ihr auf Seite 21



TESTS

UNDER COVER

INTERNA AUS DER REDAKTION

Habt Ihr Geschwister? Falls die Antwort ja lautet, dann habt Ihr garantiert auch von Zeit zu Zeit Ärger wegen bzw. mit dem Brüderchen oder Schwesterlein, stimmt's? Seht Ihr, und genauso geht es uns mit unserem Schwestermagazin...



Weil sich die meisten unter Euch bestimmt keine Vorstellung davon machen, mit welchen Problemen man es zu tun bekommen kann, sobald man beschließt, mehr als nur eine Zeitschrift zu produzieren, soll unsere Redaktions-Interna heute von diesem Thema handeln. Falls es Euch nicht interessiert, dürft Ihr getrost weiterblättern — falls doch, dann leiht uns Ohr und Schulter zum Ausheulen.

Die Rede ist hier nämlich keineswegs vom verdoppelten Streß, daran ist unsereins gewöhnt. Nein, wir sprechen vom Unmut mancher Leser, den wir uns durch die Gründung des PC Jokers zugezogen haben. Daß einige fanatische Amiga-Fans „Hochverrat" schreien werden, sobald unser Augenmerk nicht mehr einzig und allein dem Amiga Joker gelten würde, war uns von Anfang an klar — bloß mit einem Zwei-Fronten-Krieg hatten wir eigentlich nicht gerechnet. Tatsächlich kommt es jedoch seit geraumer Zeit immer wieder zu folgender Situation: AJ-Leser beschweren sich, daß ihnen dieser oder jener Artikel im PC Joker besser gefallen würde, PCJ-Leser meckern, daß die eine oder andere Rubrik im Amiga Joker hübscher wäre. Umgekehrt gibt es aber auch noch eine Fraktion, denen die Hefte zu ähnlich sind!

Tja, was soll man da machen? Es ist doch so, daß zwar beide Magazine von derselben Redaktion erstellt werden (was ja wegen der vielen Umsetzungen auch durchaus Sinn macht) und somit sicher allerlei Gemeinsamkeiten aufweisen, aber im Grunde dennoch zwei ganz unterschiedliche Hefte sind. Beispielsweise fallen Tests zum gleichen Spiel optisch, stilistisch und manchmal auch vom Ergebnis her IMMER völlig unterschiedlich aus, schon allein deshalb, weil sie unter individuell anderen Gesichtspunkten geschrieben werden — einmal eben speziell für Amigianer, das andere Mal speziell für PC-User. Wir meinen, daß es prinzipiell auch dabei bleiben sollte, andernfalls könntet Ihr ja gleich ein Multi-Format-Magazin lesen, oder?

Steuer-Männer

Eine Maus hat heute jeder, und auch mit einem Joystick fällt man längst nicht mehr auf. Für modische Abhilfe sorgen jetzt zwei schicke Eingabegeräte, denen man ihre eigentliche Bestimmung erst auf den dritten Blick ansieht...

Die „RollerMouse" ist nichts anderes als ein Trackball, also quasi eine Maus, die auf dem Rücken liegt. Vorteil: Das Ding arbeitet sehr exakt und benötigt weniger Platz als ein Normal-Nager. Nachteil: Man muß rund 199 Mäuse dafür lockermachen.

Speziell für Flugis und Rennsimulationen ist das „Freewheel" gedacht, das der Joystick-Produzent Logic 3 „unter Mithilfe von Nigel Mansell" entwickelt hat. Die Funktionsweise ist ähnlich wie bei dem Steuerhorn eines Flugzeugs, vom Aussehen her erinnert es an ein Lenkrad, und der Preis beträgt etwa 109 PS.

Atom-Zeit

Atomare Genauigkeit garantiert die neue „Expert mouseClock" von Ergos — wer sie in den seriellen Port seines Rechners stöpselt, braucht sich nie wieder darüber zu ärgern, daß die eingebaute Uhr jedes Jahr eine Sekunde vorgeht. Aus funktechnischen Gründen darf man samt der Atom-Uhr aber maximal 2.000 km entfernt von Frankfurt/M wohnen, aus wirtschaftlichen Gründen verlangt der Hersteller dafür rund 198 deutsche Moleküle. Bei Interesse wende man sich zeitgerecht an:

ERGOS GmbH
Louisenstr. 120
6380 Bad Homburg
Tel: 06172/45 99 21

New-Age

Ausgelaugt? Erschöpft? Schon lange kein Geld mehr zum Fenster hinausgeworfen? Wenn das „Tai Gingong" alle ist und der Apotheker sein „Egal" bereits selber aufgegessen hat, bleibt immer noch der „Mind Blaster 2.0" von innoMED MEGABRAIN.

Superlearning, Meditation, Kreativitätssteigerung, Persönlichkeitstraining, speziell auf Golf- und Tennisspieler zugeschnittene Sessions — all das erledigt das Teil in einem Aufwasch! Die Standard-Version bearbeitet das Gehirn mit „Stereo-Licht und -Ton", die Profi-Version setzt dafür „den Experimentierfreuden des Anwenders keine Grenzen mehr". Für meditationsfördernde 298 bzw. 698 Reizsignale kann man das Programm am eigenen Kopf ausprobieren. Spendenadresse:

Martin Gewinner
Lindauerstr. 119
8960 Kempten
Tel: 0831/8 17 62

Lern-Freuden

Casio hat die Taschenrechner erfunden — wer einen davon besitzt, aber trotzdem noch mies in Mathe ist, kann das vielleicht mit dem Sonderheft CHIP INSIDE ändern. Für 30 + 4 Währungseinheiten bekommt man darin einschlägige Nachhilfe anhand diverser Casio-Rechenknechte. Bezug:

CASIO
Kleine Bahnstr. 8
2000 Hamburg 54
Tel: 040/85 36 60



Lese-Abenteuer

Seit der dtv Verlag seine neue Reihe „Beck EDV-Berater" eröffnet hat, ist der Nachschub an Lesestoff bei uns in der Redaktion gesichert — hier erfahrt Ihr unsere derzeitigen Lieblings-Titel!

„MS-Word für Kinder" von Susan Müller und Verena Weigand bietet auf 180 mit netten Zeichnungen versehenen Seiten eine Einführung in diese unterhaltsame Textverarbeitung für alle Minderjährigen und solche, die es gerne wieder wären. 12 Worte und achtzig Buchstaben sind dafür fällig; oder man legt sechs Bytes drauf und investiert den ganzen Mammon in „Erste Schritte am PC" von Klaus-Peter Körner. Der Titel ist fast zu bescheiden, denn nach dem Durchackern der 312 Seiten weiß man eigentlich alles, was man im PC-Alltag wissen muß. Bezug: Überall da, wo es bedrucktes Papier gibt.



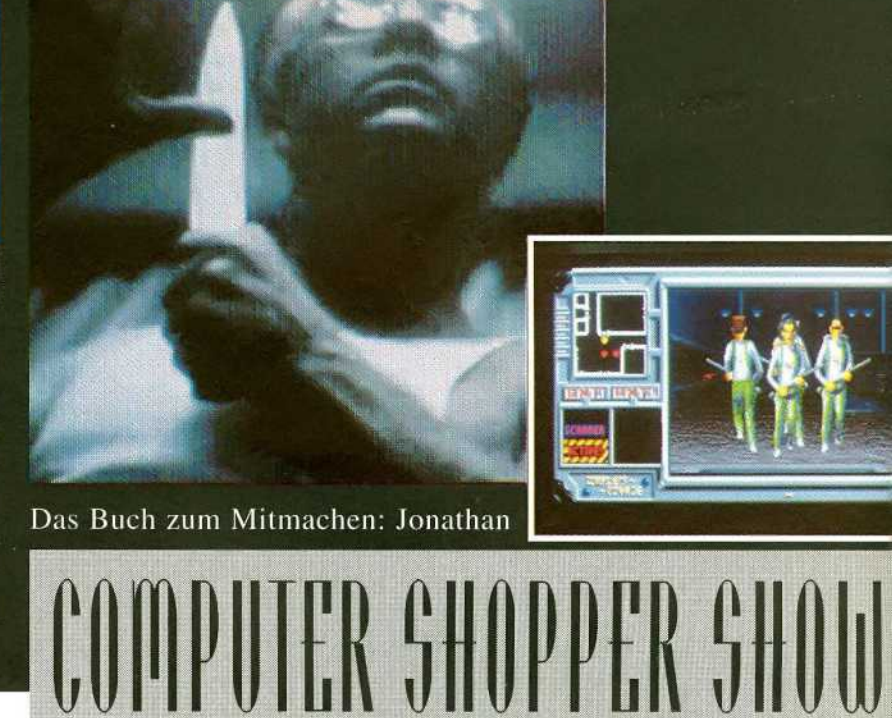


HOT SPOT

DEMNÄCHST AUF DIESEM COMPUTER

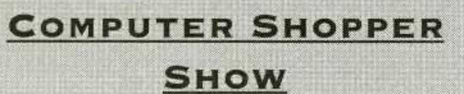
ZWEI SIND EINER ZUVIEL?

NOCH GILT LONDON ALS EUROPAS MEKKA FÜR UNTERHALTUNGSSOFTWARE, DOCH SCHICKTE MAN SICH ENDE DES JAHRES ZUNÄCHST IN KÖLN UND DANN IN FRANKFURT AN, DER INSELMETROPOLE DEN RANG ABZULAUFEN...



Das Buch zum Mitmachen: Jonathan

COMPUTER SHOPPER SHOW



COMPUTER SHOPPER SHOW

Als Fehlschlag muß der Kölner Versuch gewertet werden, denn die Messe zeichnete sich durch chaotische Organisation (z.B. lag die separate Entertainment-Halle gut 700 Meter vom Haupteingang entfernt!), mangelnde Präsenz der Softwarehersteller, wenige Besucher und enttäuschte Neuheiten-Jäger aus — kein Wunder, wenn sie 1993 wohl nicht mehr stattfinden wird. Nur UBI-Soft, Kaiko und Software 2000 zog es mit eigenen Boxen an den Rhein, Electronic Arts, Psygnosis, Accolade und Sega ließen sich von Leisuresoft bzw. Selling Points an Gemeinschaftsständen vertreten. Verständlich, denn Neuheiten hatte kaum ein Aussteller im Gepäck; lediglich von Software 2000 konnten wir das Geständnis erzwingen, man arbeite gerade an **Hexuma II — Dämmerung auf der Höhlenwelt**. Die Österreicher von Flair/Neo führten uns das für den Frühling geplante SF-Rollenspiel **Whale's Voyage** vor, aber das war's eigentlich auch schon.

KÖLN

Interessant war die Veranstaltung allenfalls für Sparefrohs, denn die Händler unterboten sich gegenseitig: Hardwarekäufer durften sich etwa eine 386er-Platine mit 40 MHz Taktfrequenz für schlappe 330,— DM zulegen, und über so manchen „Tapeziertisch" wanderten Spiele zum Schleuderpreis. Immerhin zählte die Joker-Box zu den wenigen rege besuchten Ständen, wo morgens die Programmierer, tagsüber die Besucher und abends das Wachpersonal am „Rail Chase"-Automaten zockten. Wer wollte, durfte während der Messezeit einer Handvoll Podiumsdiskussionen zuhören, aber auch das wollten nur die wenigsten. So konnte man gespannt sein, ob sich dieses Trauerspiel mit Flohmarkt-Charakter wenige Wochen später auf der

WORLD OF COMMODORE

in Frankfurt wiederholen würde. Doch siehe da, Commos neue „Hausmesse" präsentierte sich recht aufgeräumt; neben Amiga-Neuheiten gab es auch allerlei an Hard- und Software für den PC zu entdecken. Gekommen waren zwar relativ wenig Besucher sowie überwiegend kleinere Händler und Softwarehäuser, doch insgesamt ließ diese Messe-Premiere durchaus für die Zukunft hoffen.

So zeigte Thalion ein sehr flottes Demo vom **Airbus Update**, wenn auch nur am Amiga — die Endversion soll bis spätestens Sommer auch am PC abheben. Software 2000 verkaufte die **Weihnachts-Edition des Bundesliga Manager Prof.** mit zusätzlichen Torszenen und einem Team-Editor, daneben wurde uns der Mund auf **Eishockey Manager** und **Jonathan** wäßrig gemacht. Kaiko versprach hoch und heilig, noch im Frühjahr die Wirtschaftssimulation **Funsoft Inc.** zu veröffentlichen, und Attic arbeitet momentan an **Das Schwarze Auge 2: Der Sternenschweif**. Ascon kündigte für Ende Januar eine CD-ROM-Version von **Der Patrizier** an, die mehr Grafiken sowie Begleitmusik direkt von der Schillerscheibe enthalten soll. Daneben wurden digitalisierte Skizzen von der gerade in Arbeit befindlichen Handels- und Geschichts-Simulation **Elisabeth I.** gezeigt.

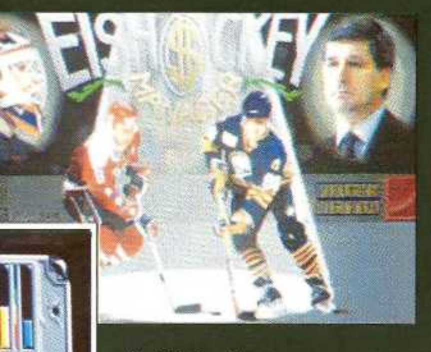
Soweit die News aus deutschen Landen, kommen wir nun zu dem, was ausländische Firmen bzw. Distributoren in petto hatten: Microprose präsentierte



▲ Ab Februar: Lemmings 2

Das Action-Adventure Entity ▼

Beeindruckend: Comanche



▲ Eiskalt: Eishockey Manager



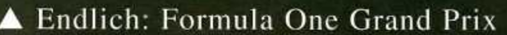
▲ Das versoftete Softwarehaus: Funsoft Inc.

◀ Der SF-Rolli Whale's Voyage

HOT SPOT

DEMNÄCHST AUF DIESEM COMPUTER





▲ Endlich: Formula One Grand Prix

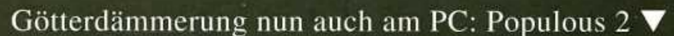


▲ Lucas Arts holt aus: Maniac Mansion 2

E WORLD OF COMMODORE

endlich eine PC-Version der spritzigen Rennsimulation **Formula One Grand Prix**, ein ausführlicher Test folgt gleich im nächsten Heft. Bei UBI Soft konvertiert man derzeit den Plattform-Hammer **B.C. Kid**, dürfte jedoch erst im Spätsommer fertig werden. Noch etwas länger wird die aufgepeppte CD-ROM-Fassung von **B.A.T. II** auf sich warten lassen, wogegen die **Perfect General Datadisk** bereits in wenigen Tagen zu haben ist.
Ein Besuch am Riesen-Stand des Distributors Rushware förderte dann gleich haufenweise Neuankündigungen zutage: Lucas Arts will im Frühjahr mit **Maniac Mansion 2 — Day of the Tentacel** abräumen, zuvor soll noch der Action-Flugi **X-Wing** in den Shops landen. Novalogic führte den bombastischen Heli-Simulator **Comanche** vor, dessen Endversion wir für die nächste Ausgabe zum Test vorgemerkt haben. **Archer Maclean's Pool** von Virgin wird dagegen erst im Frühjahr die Kugel rollen lassen, Grandslam kündigte **Nick Faldo's Championship Golf** und **Myra — The Legend** an. Weiter auf der Liste oder bereits kurz vor Veröffentlichung: **Entity** von Loriciel, **Catch 'em** von Prestige, **Lollipop** von Softgold/Brainbug und **Nigel Mansell's World Championship** von Gremlin. Last not least will Rainbow Arts dieser Tage die Strategie-Abenteuer **Vision** und **St. Thomas** für den PC herausbringen.
Origin plant den heiß ersehnten **Strike Commander** nun für Januar, der „Wing Commander II"-Nachfolger **Privateer** soll gegen März ins Handels-Orbit schwenken, und wenn alles glatt geht, steht dann auch **Ultima Underworld II** an — nur **The Serpent Isle**, der zweite Teil von **Ultima VII** muß noch etwas länger köcheln. Electronic Arts bereitet soeben den Verkaufsstart von **Populous II** und **Battlechess 4000** vor, **Space Hulk** kommt jedoch erst im März, und **Lemmings 2** hat Psygnosis auf Februar vertagt. Die Populanten von Bullfrog versprechen übrigens für dieses Frühjahr noch eine Art Mafia-Simulation mit dem Namen **Syndicate**.
Wechseln wir indessen in ein nahegelegenes Hotel, wo Bomico die Neuheiten seiner Hersteller präsentierte: Oceans **Golf** (Arbeitstitel) wirkt im Vergleich zu „Links 386 Pro" noch relativ bescheiden, **World Class Soccer** wird ein actionlastiges Fußballspiel mit freier Perspektiven-Wahl, bei **Sleepwalker** darf man für einen lustig animierten Schlafwandler Hindernisse aus dem Weg räumen. Infogrames zeigte ein geniales Demo des „Alone in the Dark"-Nachfolgers **Shadow of the Comet**, während die German Design Group ihr neues Strategical **Erben des Throns** vorführte, dessen Test Ihr bereits im nächsten Joker finden werdet.
Zurück auf der Messe warfen wir noch einen Blick auf die brandaktuellen Overdrive-Prozessoren von Intel, mit denen sich ein 486SX zum schnellen 486DX hochrüsten läßt, ehe wir zum Ausstellerabend abdüsten — schließlich kürte hier Media Control die meistverkauften Programme des vergangenen Jahres. Der **Bundesliga Manager Professionell** heimste den MS-DOS-Pokal ein, Microprose wurde als umsatzträchtigster Publisher gekürt, und das mäßige „Carl Lewis Challenge" darf sich (wohl mangels Konkurrenz) nun Sportspiel des Jahres nennen. Damit verabschieden wir uns von der deutschen Entertainment-Messe des Jahres — in der Hoffnung, Euch nächstes Mal wieder so zahlreich an unserem Stand zu treffen! (pb)

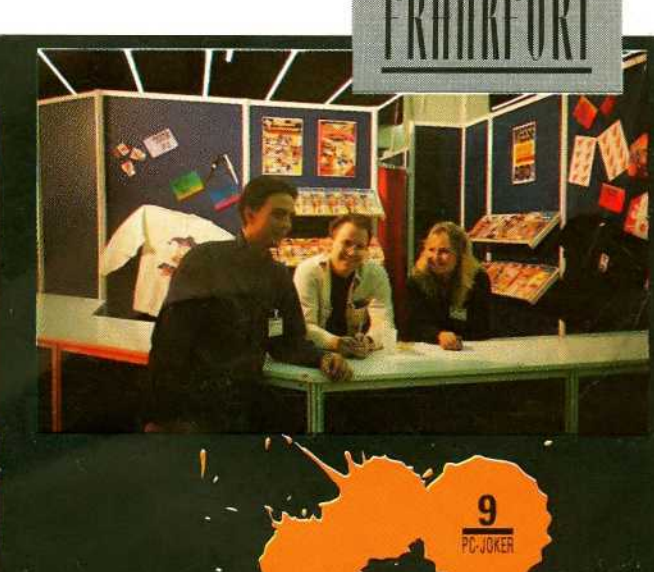
FRANKFURT



Götterdämmerung nun auch am PC: Populous 2 ▼









Keine Messe, auf der Microprose nicht stolz ein Demo dieser Flugsimulation vorführte; bloß das Spiel selbst ließ auf sich warten. Jetzt ist es da — und macht seinen Vätern alle Ehre!

Als der erste Kampfadler seine Kreise noch am C64 zog, standen die Münder der Bildschirm-Piloten reihenweise offen. Auch die CGA-Version war eine echte Bereicherung für den damals noch arg dünnen PC-Markt, doch der Nachfolger flog der Konkurrenz dann hinterher. Teil 3 der Raubvogel-Saga läßt Simulanten-Herzen wieder höher schlagen — nicht zuletzt dank seiner beeindruckenden Mischung aus Vektor- und Bitmap-Grafik…

So können die drei Szenarios „Desert Storm", „Korea" und „Panama" mit Details wie sichttrübenden Wolken aufwarten, der Flug durch die Türme Kuwait-Citys oder plastische Gebirge ist faszinierend, und das Düsen durch den Rauch eines getroffenen Ziels beeindruckend. Der Grad an Realismus kann über die vier grundsätzlichen Schwierigkeitsstufen hinaus noch fein variiert werden, natürlich gibt's einen Trainingsmodus sowie Unzerstörbarkeit für blutige Anfänger. Wer nur mal eben eine Runde drehen will, darf sich auch direkt auf die Startbahn beamen lassen, aber normalerweise werden vor Missionsbeginn die Ziele bzw. Feinde begutachtet und die Bewaffnung ausgesucht. An Feuerwerkskörpern sind zwar wenig Novitäten zu haben, dafür hat man die Auswahl schnell hinter sich.



Mehr Raketen als an Silvester…



Dämmerung über Kuwait



Einmal im Cockpit darf man sich wahlweise um die Arbeit des Piloten und/oder Copiloten kümmern, wobei letzterer fast nur Instrumente zu sehen bekommt, während der Chef darüberhinaus mit HUD und Seitenperspektiven verwöhnt wird. Dementsprechend gibt es auch zwei Radar-Systeme mit all ihren Tücken; wie in der echten Luftfahrt muß das Fahrwerk *langsam* eingezogen werden, und wer übermütig wird, hat mit Red- und Blackout zu rechnen. Daß daneben alle genreüblichen Features wie diverse Perspektiven (Innen, Außen, Missile, Enemy etc.), Zeitraffer, Autopilot und ein exzellentes Nachtcockpit mit FLIR-Sichtgerät geboten werden, bedarf kaum noch der Erwähnung.

Verlieren wir lieber noch ein bis zwei Worte über die Modem-Option für Zwei-Spieler-Duelle und die astrein gestaltete Besprechung nach dem Einsatz, die bei der kompletten Campaign (natürlich sind auch Einzelmissionen möglich) viele Statistiken liefert. Oder die kurze, aber schöne Musik und die brauchbaren Effekte samt „funkecht" undeutlicher Sprachausgabe. Nicht zu vergessen, die hervorragende Steuerung via Joystick oder Tasten — endlich ist Microprose eine wirklich logische Belegung des Keyboards geglückt. Apropos geglückt: Im Vergleich mit dem Raubvogel-König „Falcon" mag der neue Adler zwar einen Hauch weniger komplex sein, schöner anzusehen ist er allemal. Ernsthafte Konkurrenz könnte höchstens mit „Strike Commander" am Horizont auftauchen — aber bislang hockt der ja noch im Origin-Horst… (mm)

F-15 Strike Eagle III

Anspruchsvolle Kampf-Flugsimulation für Grafik-Feinschmecker.

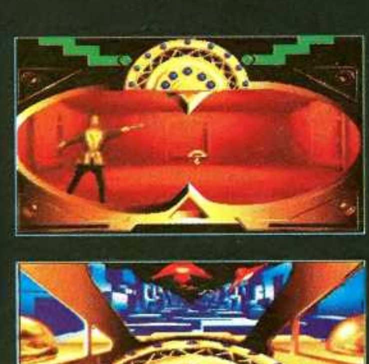
GRAFIK	*84%*
SOUND	*69%*
REALISMUS	*84%*
MOTIVATION	*88%*
URTEIL	*85%*

Variabel: 4 Stufen
Preis: ca. 119,— DM
Hersteller: Microprose

Ein 286er mit 20MHz reicht völlig aus!

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

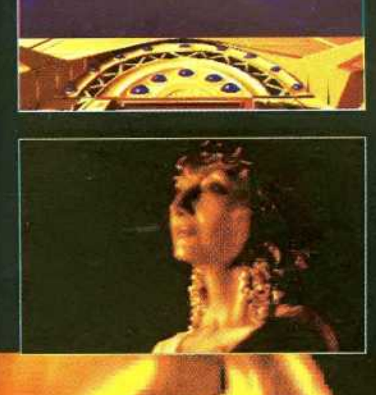
INCA

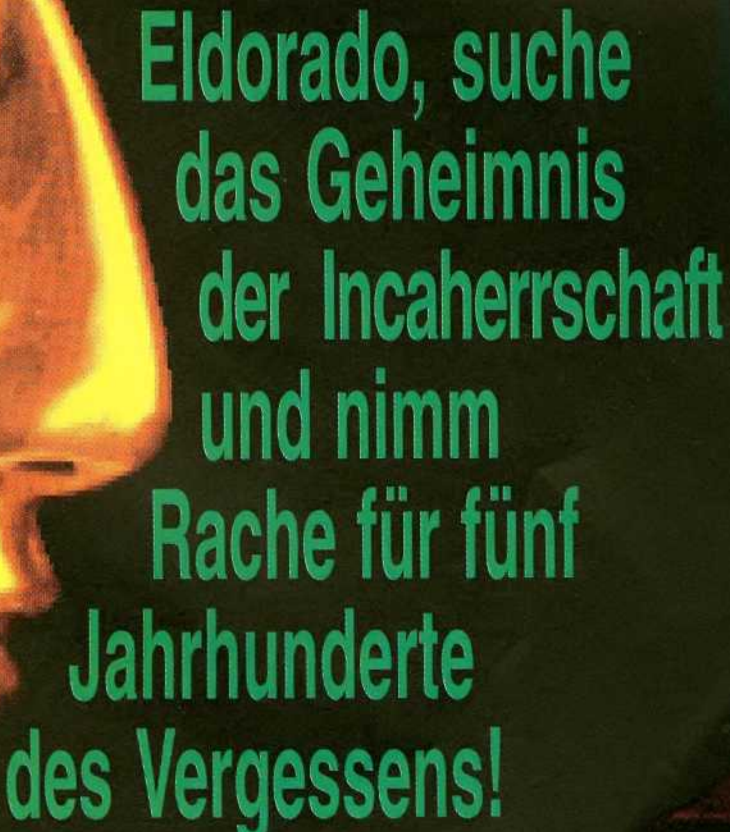












Das MULTIMEDIA-EREIGNIS

BILDGESTALTUNG

Mit allen bekannten Effekten und Techniken:

- VGA Farben
- 3D-Effekte
- Real Video und Videointegration in die Computergraphik...

INTERAKTIVITÄT

Avantgardetechnik erlaubt Ihnen volle Bewegungsfreiheit, um auf dem Deck einer Karavelle zu spazieren, aus Videoaufnahmen eingespielte Conquestadoren zu bekämpfen, ein Tumi im Weltraum zu lenken oder eine steinzeitliche Incametropole zu entdecken.

MUSIK

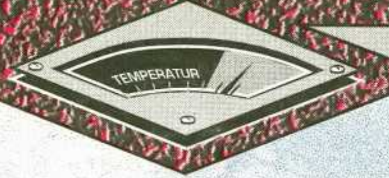
Eine Originalkomposition verleit dem Spiel die besondere Atmosphäre und die Einzigartigkeit eines Kinofilms.
Sänger und Musiker stellen eine große Bandbreite an verschiedenen Musikrichtungen vor, die von Klassik über Andenfolklore bis hin zum Jazz reicht (in der CD-Version).



Am Südpark 12
D-6092 Kelsterbach
BOMICO SERVICELINE:
06107/62067



Erhältlich für PC HD, PC CDROM
Ein weiteres Bildschirmereignis : INCA CDI ab 1993
INCA CDI ist eine Koproduction von PHILIPS Interactive Media und COKTEL VISION



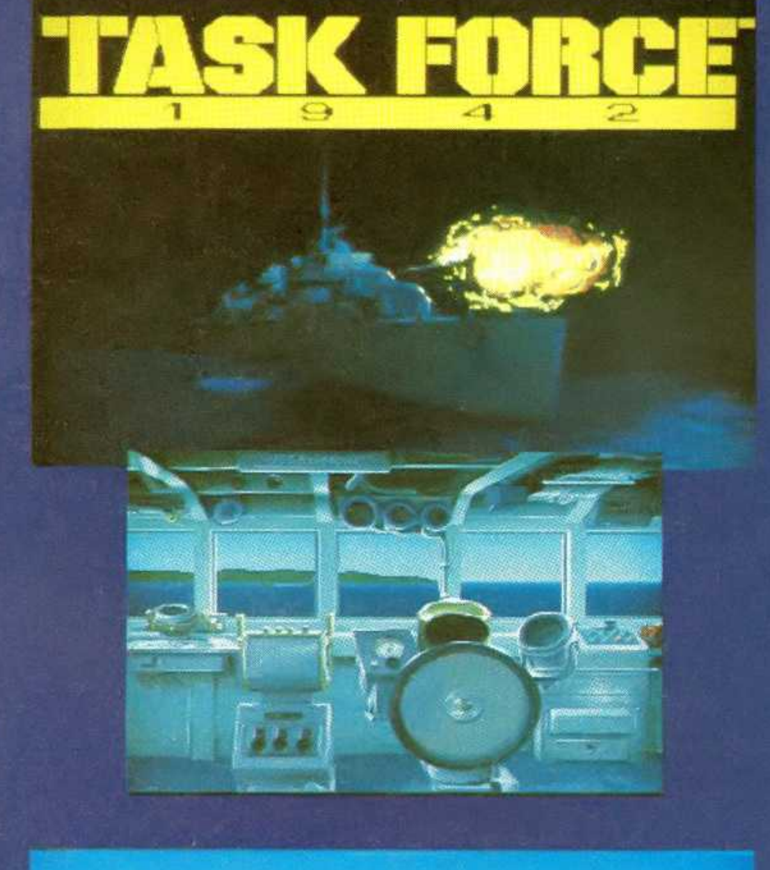
Die Simulanten von Microprose sind mal wieder voll in einem ihrer Elemente — diesmal im feuchten. Obwohl die tropische Seeschlacht aus dem Zweiten Weltkrieg eigentlich gar keine reine Simulation ist…

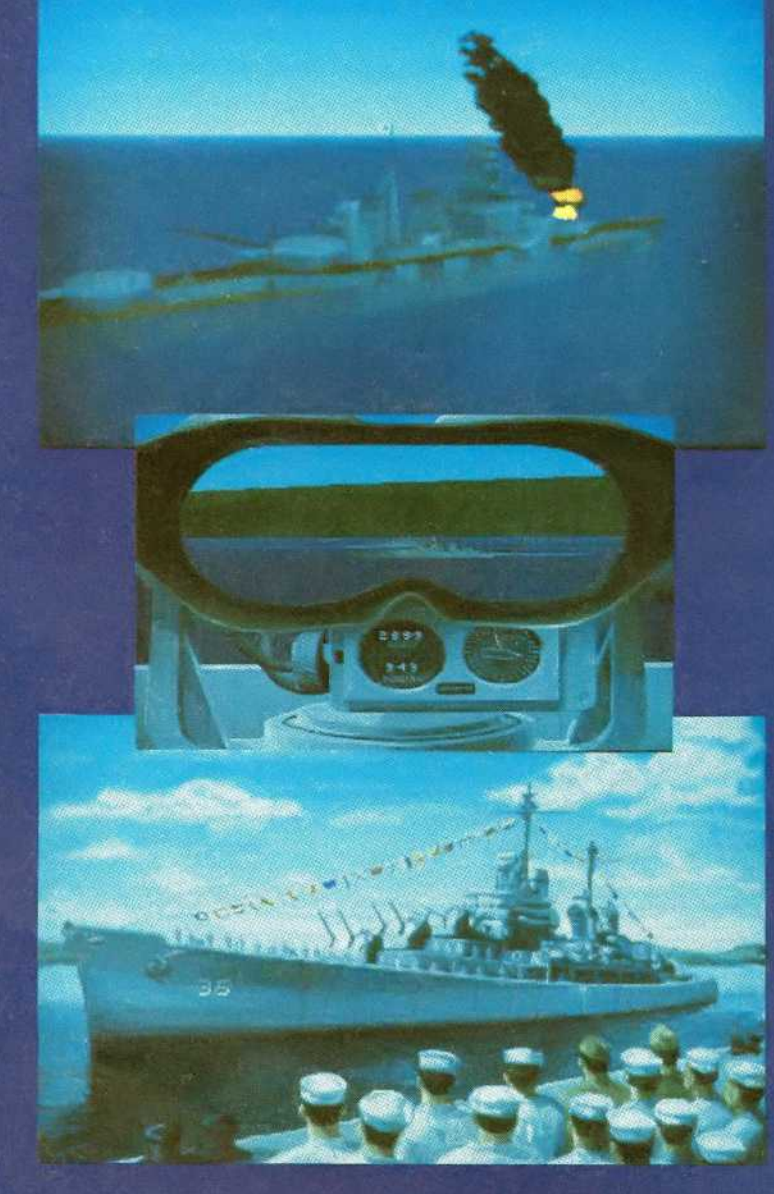
Südsee-Salomon

…sondern wenigstens zum Teil ein Strategical. Aber egal, jedenfalls ist hier eine berühmte Rangelei um die Salomonen-Inseln das Thema. Sagt Euch nix? Nun, im Sommer '42 prügelten sich halt Amis und Japaner um die Herrschaft über diese strategisch wichtigen Eilande nordöstlich von Australien. Uncle Sam konnte sich damals durchsetzen, doch heute sieht vielleicht schon wieder alles anders aus — schließlich ist es jetzt an Euch, die Geschichte zu wiederholen oder zu verändern. Man darf sich wahlweise auf Roosevelts Seite schlagen oder den Kriegern Tennos unter die Arme greifen, wobei nicht unbedingt gleich das komplette Historical durchgespielt werden muß. Stattdessen kann man sich auch ganz nach Belieben einzeln mit den über 20 Teilmissionen befassen, in denen es zumeist darum geht, bestimmte Seegebiete vom Feind zu säubern. Und wem das zu begrenzt ist, der verwendet halt den grenzenlosen Bastelbogen, mit dem alle möglichen und (geschichtlich) unmöglichen Begegnungen zusammengestrickt werden können — von Einzelgefechten bis zu schweren Seeschlachten ganzer Flottenverbände.

Wer nun eins der üblichen Strategiespiele Marke „Magerherb" erwartet, kennt Microprose schlecht, erinnern Optik und Steuerungsmethode doch stark an den Klassiker „Silent Service II". Man schaltet sich in die einzelnen Abteilungen seines(r) Schiffe(s) hinein (Brücke, Torpedozentrale usw.) und führt die beabsichtigten Aktionen dann per Mausklick auf die entsprechenden, sehr realistisch gezeichneten Instrumente aus. Noch viel wirklichkeitsgetreuer wirkt jedoch der Ausblick ins feuchte Naß: Flott animiertes Vektor-3D in Rundum-Vision einschließlich Tag/Nacht-Wechsel, unterschiedlichen Wetterbedingungen, zirka 40 detaillierten Schiffstypen sowie der vollständig und geographisch korrekt eingeloggten Inselgruppe, das in den diversen Außenansichten der Freund- und Feindkähne besonders beeindruckend wirkt. Vor allem, wenn gerade eine zünftige Knallerei mit Feuer, Explosionen und dergleichen im Gange ist! Ein Genuß ohne Reue, darf man das Kommando des Echtzeit-Dramas doch ohne weiteres mal an den Rechner abtreten.

Ansonsten wird der strategische Part des Games wie das Studium der zoombaren Seekarte, Marschorder und dergleichen recht eingängig über Maus und Icons gesteuert, wobei man die Zeit während solcher Befehlsvergaben sogar stoppen kann. Auch akustisch wird man gut unterhalten, denn der hübschen Titelmelodie folgen viele atmosphärische Special Effects während des Spiels — vom Schiffsdiesel bis hin zu Explosionen und Päng-Päng. Unser salomonisches Urteil lautet daher: Task Force 1942 ist eine feine Sache! Und weil man das auch bei Microprose weiß, wird bereits am Nachfolger gebastelt… (jn)





Task Force 1942

Strategische Seekriegs-Simulation in bewährter Microprose-Qualität.

GRAFIK	81%
SOUND	72%
REALISMUS	80%
MOTIVATION	81%
URTEIL	80%

Für Geübte
Preis: ca. 139,— DM
Hersteller: Microprose

Ein 386er mit 20 MHz sollte es schon sein.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Die Wüste ist tot — es lebe die Wüste!



Vergeßt den Vorgänger — außer ein paar inhaltlichen Parallelen hat dieses Spiel praktisch nichts mit ihm gemeinsam! Vor allem ist es kein Pseudo-Adventure, sondern eher eine kriegerische „Sim City"-Variante...

Davon merkt man im Vorspann, der ganz in der grafischen Tradition des ersten Teils steht, allerdings noch herzlich wenig. Eine angenehme weibliche Stimme erzählt dort vom Wettbewerb, den der Galakto-Kaiser ausgeschrieben hat: Wer am schnellsten die größte Menge des futuristischen Wunderelixiers Spice produziert, erhält zum Dank die Herrschaft über den Wüstenplaneten Dune. Drei mächtige Dynastien haben sich zur Teilnahme entschlossen, wobei der Spieler die freie Wahl hat, ob er für die ehrbare Sippe Atreides, den geschäftstüchtigen Clan des Hauses Ordos oder die hinterhältigen Harkonnen in den Wirtschaftskrieg ziehen will. Sobald man sich entschieden hat, erfährt man die (in Credits ausgedrückte) Menge an Spice, die zum Bestehen der ersten Teilmission dieses Wettstreits erforderlich ist. Bekanntlich liegt in Arrakis' wurmverseuchter Wüste genug von dem Zeug herum, doch für Ernte und Weiterverarbeitung benötigt man teure Raffinerien, Kraftwerke und Silos, die ganz ähnlich wie bei „Sim City" per Maus in die Landschaft gestellt werden. Auch die Vogelperspektive erinnert unverkennbar an den Städtebauklassiker, nur daß hier die gerade beackerte Land-Parzelle erst nach und nach sichtbar wird, sobald sie von Infanterie-Trupps oder sonstigen Militäreinheiten erkundet wird. Diese Wüstenpioniere haben noch eine weitere, ebenso wichtige Aufgabe: die Bekämpfung der Mitbewerber, die unsere schönen Produktionsanlagen zerstören wollen!



Gesteuert wird das Kriegsgerät genau wie alles andere im Spiel via Maus und kleinen Menüs. Anfangs sind die Aufgaben schrecklich einfach zu bewältigen, aber natürlich ändert sich das im Lauf des Wettbewerbs, der erst gewonnen ist, wenn man insgesamt 27 Parzellen siegreich bewirtschaftet hat. Von Mission zu Mission stehen immer mehr verschiedene Produktions- und Militäranlagen zur Verfügung (Radarstationen, Forschungszentren, Raumflughäfen etc.), die für teure Credits gebaut und unterhalten werden müssen. Außerdem werden die Gegner immer lästiger, dazu sorgen noch die gefräßigen Sandwürmer für Ärger. Bei der Grafik überzeugt das „Drumherum" (Intro, Zwischenscreens, Bau-Menü etc.) mehr als die eigentliche Spiel-Landschaft, die zudem sehr ruckelig gescrollt wird. Begleitmusik und FX sind dagegen erste Sahne, desgleichen die narrensichere Steuerung. Das Gameplay ist zwar eindeutig von „Sim City" und dem Wirtschaftsstrategical „Millennium" abgekupfert, aber trotzdem, oder gerade deshalb, besitzt es einen ausgeprägten Suchteffekt — und mehr kann man von einem Spiel ja kaum verlangen, oder?! (C. Borgmeier)



Die Verkaufsversion wird übrigens komplett deutsch sein!



Dune II

Kriegerisch angehauchte Wirtschaftsstrategie in futuristischem Wüsten-Look.

GRAFIK	*74%*
SOUND	*83%*
STEUERUNG	*86%*
MOTIVATION	*84%*
URTEIL	*83%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 104,— DM
Hersteller: Virgin

Wer wirklich ruckelfreies Scrolling will, muß auf den 586er warten...

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Brot & Spiele

Elysium

In der griechischen Sagenwelt war Elysium die Insel der Seligen — in Magic Bytes' Wirtschaftssimulation ist es der Tummelplatz für bis zu sechs römische Präfekten…

Als solchen wird den Spielern anno 390 jeweils eine Provinz anvertraut, auf daß sie Landstriche erobern, den Lebensstandard ihrer Untertanen in schwindelnde Höhen treiben oder einfach das Jahr 476 erleben mögen. Sobald eins dieser Ziele erreicht ist, hat man die Veranstaltung nämlich gewonnen.

Der Hauptscreen zeigt den dreiköpfigen Ministerrat, über den hier alle wichtigen Aktionen laufen. Da thront etwa Landwirtschaftsminister Tulius, der unter anderem für den Häuserbau, die Wasserversorgung, den (See-) Handel und die Steuern zuständig ist. Sein Kollege Publius betreut das Justizressort und füllt den Staatssäckel durch die Verteilung von Geldstrafen — in Härtefällen schickt er die Übeltäter auch zur Volksbelustigung in die Arena, was den Massen so gut gefällt, daß sie deswegen sogar Steuererhöhungen ohne Murren hinnehmen. Last not least Marcanius, der Verteidigungs- oder vielmehr Angriffsminister, ohne den die Armee unausgerüstet und die barbarischen Nachbarprovinzen unbekriegt bleiben. Außerdem würde man die kurze Sequenz mit den „Höhepunkten" der Schlacht versäumen… Die in einzelne Präfekten-Runden unterteilte Handlung bietet viel Abwechslung, dank der hervorragenden Maus/Menü-Steuerung bleibt man auch immer Herr der Lage. Der Sound ist nicht gerade überwältigend, dafür wird man durch hübsche Bilder von Meistergrafiker und Joker-Coverkünstler Celal entschädigt. Alles in allem sowas wie „Patrizier Light". (C. Borgmeier)

Elysium

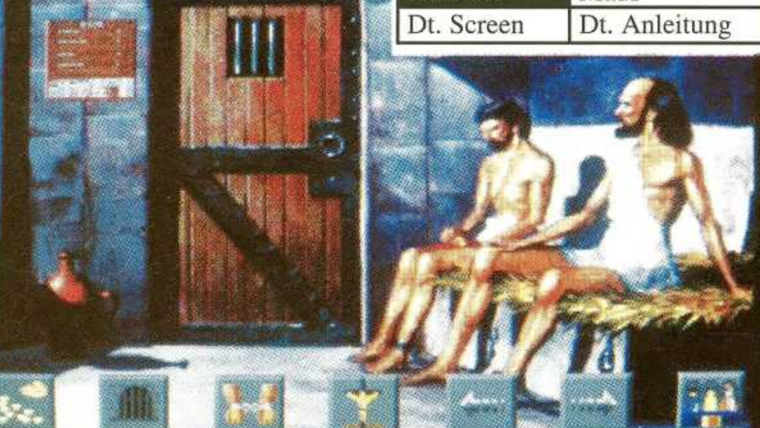
Handliche Handelssimulation in altrömischer Toga.

GRAFIK	*74%*
SOUND	*60%*
REALISMUS	*71%*
MOTIVATION	*73%*
URTEIL	*72%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Magic Bytes

Ein normaler AT reicht in der römischen Provinz dicke.

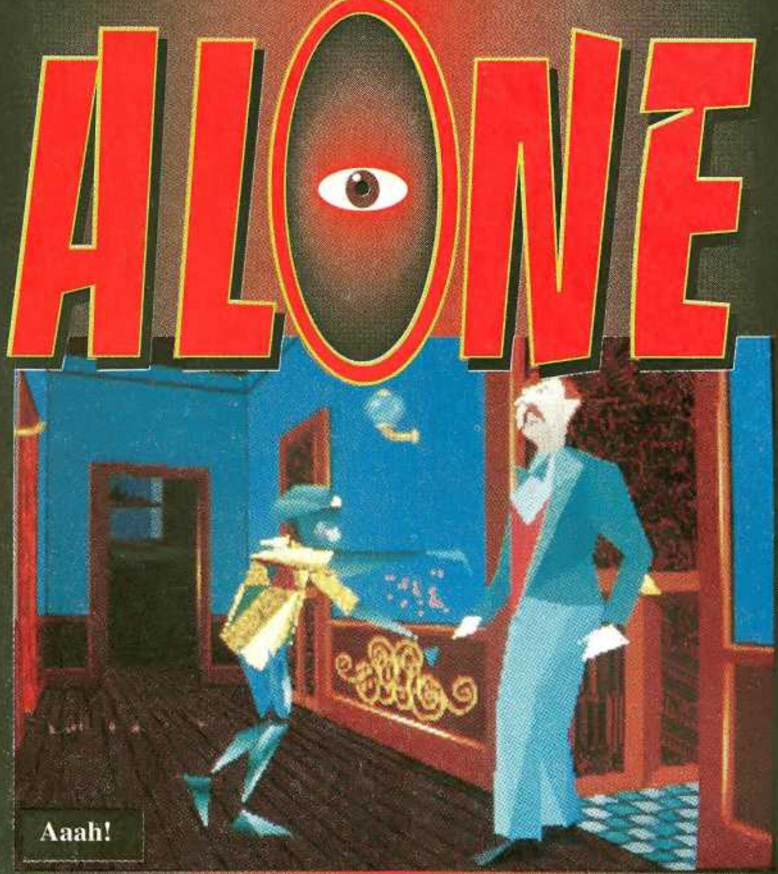
Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

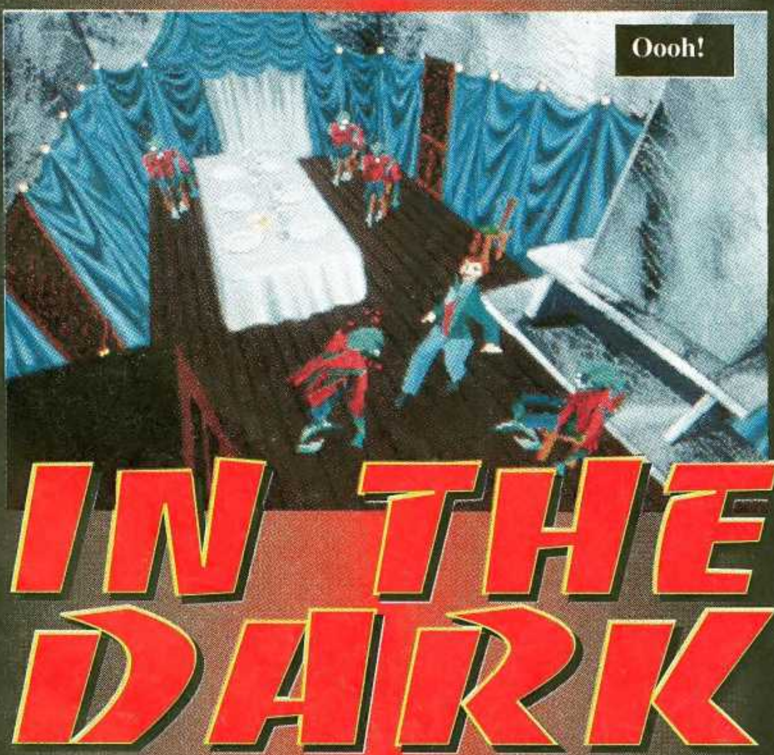




Als Ihr Kinder wart, habt Ihr da an Weihnachten immer gebannt auf das Lichtermeer des glitzernden Christbaums gestarrt? Uns ging es eben erst wieder so, nur daß unser Weihnachtsbaum ein Monitor war…

ALONE IN THE DARK





Als Spieletester ist man normalerweise ganz schön verwöhnt, doch die schier unglaubliche 3D-Optik dieses Actionadventures hat es geschafft, daß hier reihenweise die redaktionellen Münder offen blieben! Aber bevor wir zu sehr ins Schwärmen geraten, verklickern wir Euch lieber schnell die Story des phänomenalen Grafik-Spektakels: Ort des Geschehens ist die bis auf ein paar Monsterchen völlig verlassene Villa Derceto, die man mit zwei wahlweise angebotenen Helden besuchen kann. Held Nummer eins ist der Privatdetektiv Edward Carnby, der von einem Antiquitätenhändler beauftragt wurde, eine Inventarliste aller Schätze im Haus anzufertigen. Besonders interessiert ihn dabei ein altes Klavier auf dem Dachboden. Dieses Interesse wird auch von Emily Hartwood geteilt, der anderen Hauptdarstellerin, die als Kind selbst in dem Anwesen gewohnt hat. Eigentlich hat sie panische Angst vor dem Gruselkasten, doch ihre Neugier auf das Geheimfach im Klavier ist einfach stärker…

Sobald das trickfilmartige Intro gelaufen ist, darf man mit dem Schnüffler seiner Wahl durch die großzügig geschnittenen Räumlichkeiten der Villa tigern. Diese sind größtenteils gezeichnet, einzelne Objekte wie die Türen bestehen aus Polygonen, das perfekt animierte Helden- und Monster-Personal verdankt sein Digi-Leben dagegen Grafikvektoren — der Gesamteindruck ist schlichtweg verblüffend! Es wird automatisch auf die jeweils beste Ansicht umgeschaltet, so daß man die Handlung mal von oben, dann wieder von der Seite oder auch mal aus der Froschperspektive sieht. Zur akustischen Untermalung gibt's relativ wenig, aber sehr atmosphärische Musik sowie vielfältige Sound-FX in rauhen Mengen.

Von der anspruchslosen Seite zeigt sich die narrensichere Steuerung, die ausschließlich per Keyboard erfolgt. Durch einen simplen Tastendruck läßt sich ein Aktions- und Statistik-Screen einblenden, der den Spieler über die Lebensenergie seines Helden, die eingesammelten Gegenstände und die aktuell verfügbaren Befehle informiert. Diese Anweisungen sind übrigens gar nicht ohne, so beherrschen die Hauptdarsteller nicht nur Schwert- und Boxkampf, es macht auch einen Unterschied, ob sie (schnell) mit der linken oder (kräftig) mit der rechten Faust zuschlagen! Die hinreißend gezeichneten Fantasy-Monster akzeptieren aber auch Fußtritte, und wer die Munition für das herumliegende Gewehr findet, darf sie sogar mit Blei vollpumpen.

Dem Rätselfreund bietet das stark actionlastige Spiel allerdings fast nur schlichte Finde-den-richtigen-Gegenstand-Hausmannskost. Doch so wunderschön verpackt sah man dergleichen eben noch nie — ein neuer Grafikstandard ist geboren! (C. Borgmeier)

Alone in the Dark

Konkurrenzlos schön präsentiertes Actionadventure.

GRAFIK	96%
SOUND	80%
ATMOSPHÄRE	86%
MOTIVATION	84%
URTEIL	87%

Variabel
Preis: ca. 119,— DM
Hersteller: Infogrames

Wenn man den Detailgrad der Grafik herunterregelt, ist die Geschwindigkeit auch auf einem 386 SX ganz passabel; Zusatzspeicher wird unterstützt.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

HIT

Blutrausch im Kabinett des Grauens

Der Schocker

Waxworks

Wenn Spieldesigner Mike Woodroffe zuschlägt, fließt Blut — das war bei den beiden Abenteuern um das Busenwunder „Elvira" so, und daran hat sich auch in Accolades neuestem Grusical nicht das Geringste geändert!



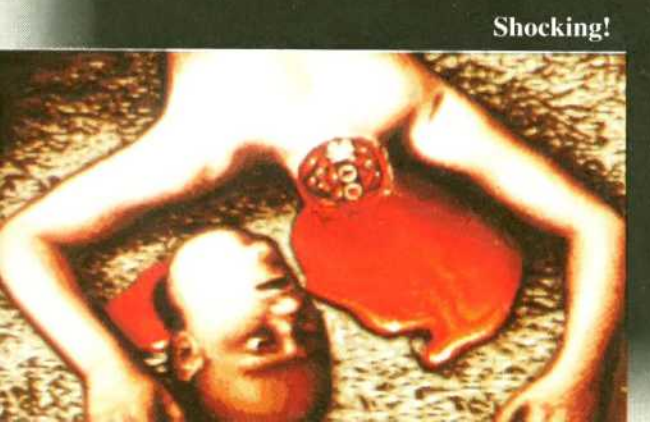
Wo bitte geht's zum Schönheitschirurgen?

Waxworks verpaßt dem Spieler einen Zwillingsbruder und nimmt ihn ihm auch gleich wieder weg: Vor Jahrhunderten hat ein Familienmitglied mal einer Zigeunerhexe die Hand abhacken lassen, weshalb nun ein Fluch auf allen Zwillingspaaren der Sippe haftet — seither krallt sich das Böse jeweils ein Geschwisterchen! Vermutlich ist das auch mit Alex passiert, jedenfalls ist der Kerl verschwunden. Zur Suche mit anschließender Errettung bietet sich das Wachsfigurenkabinett des jüngst verstorbenen Onkel Boris an, zumal die Ausstellung den Schandtaten der verfluchten Brüder gewidmet ist…

Die Schauer-Show umfaßt das alte Ägypten samt Mumien, das viktorianische England inklusive Jack the Ripper, einen modrigen Minenschacht plus Monster, einen Zombi-verseuchten Friedhof und natürlich den unvermeidlichen Showdown mit der Hexe. Das alles präsentiert sich ganz so, wie man es seit „Elvira" gewöhnt ist, also in eindrucksvollem 3D. Auch steuerungstechnisch braucht man sich nicht umzustellen, mit der Maus in der Hand geht's sehr bequem durchs Gruselland. Man sammelt Waffen und andere nützliche Gegenstände auf und verstaut sie als hübsche Icons im Inventory, löst vorwiegend logisch aufgebaute Rätsel und schlägt sich mit diversen Finsterlingen herum. Gekämpft wird also mal wieder recht ausgiebig, wobei fleißiges Klicken die Überlebenschancen drastisch erhöht. Wer stirbt, hat allerdings manchmal mehr vom Leben — so gruselig wie hier durfte ein Bildschirmheld noch selten ins Gras beißen!

Selbst auf den Rollenspiel-Touch der Vorgänger braucht man bei Waxworks nicht zu verzichten, es gilt einmal mehr, mit seinen Hit-Points zu knausern, um die nächste Level-Beförderung zu erleben. Neu dabei sind „Psy-Punkte", die es ermöglichen, mit dem verblichenen Onkel in Kontakt zu treten — der fungiert dann via Kristallkugel als Heiler oder steht mit Tips zur Seite. Guter Rat und medizinische Hilfe sind jedoch teuer, denn jeder Klick im entsprechenden Multiple-Choice-Display kostet Punkte. Ebenfalls neu ist das wechselnde Helden-Symbol; je nach Situation erscheint man jetzt als Pfarrer, Grubenarbeiter etc. am Screen. Im übrigen ist die Präsentation von gewohnter Güte: Die Grafiken sehen prächtig aus, die Animationen lassen schreckhaften Zeitgenossen das Blut in den Adern gefrieren, und die stimmige Soundkulisse tut das ihre, um die Horror-Atmosphäre noch zu steigern. Wer sich also am exzessiven Einsatz von dramatischen Schockeffekten nicht stört, sollte Waxworks unbedingt einen Besuch abstatten — es warten über 100 Spielstunden in einem mit Puzzles, tödlichen Fallen und Monstern gespicktem Splatter-Adventure! (ms)

Shocking!



Waxworks

Extrem blutrünstiges Horror-Abenteuer — nur für Nervenstarke!

GRAFIK	*88%*
SOUND	*79%*
ATMOSPHÄRE	*84%*
MOTIVATION	*82%*
URTEIL	*83%*

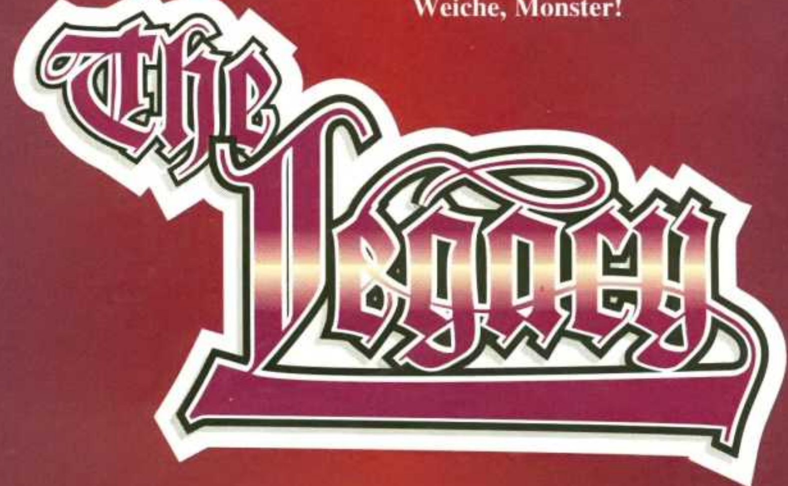
Für Fortgeschrittene
Preis: 104,— DM
Hersteller: Accolade

Eine Harddisk ist Pflicht, Maus und zumindest 16 MHz sollten vorhanden sein. Codewheel-Abfrage.

Super-VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Immobilienbesitz ist doch was Schönes — besonders, wenn man ihn vererbt bekommt! Und da die Winthorps jüngst verschieden sind, sucht ihr Landhaus in New England nun einen neuen Besitzer…



Falls es den in Euch finden sollte, werdet Ihr bei näherer Inspektion des Gemäuers jedoch bald feststellen, daß viele böse Wesenheiten hier ihr Unwesen treiben. Und falls Ihr den Test zum Schauerstück „Alone in the Dark" gelesen habt, mag Euch die Vorgeschichte zum neuen Microprose-Abenteuer merkwürdig vertraut vorkommen — während die weitläufigen 3D-Zimmerfluchten spontan an den Rolli-Oldie „Don't Go Alone" erinnern. In punkto Gameplay ist die Erbschaft wohl am ehesten eine Mischung aus beiden Vorbildern, gewürzt mit einer kräftigen Prise „Windows"-Flair und verfeinert mit neuzeitlicher Power-Präsentation.

Ein erstaunlich schmackhaftes Menü, zumal ja die vorangegangenen Adventures der Simulations-Spezialisten eher Hausmannskost auf den Teller bzw. Monitor brachten. Andererseits haben hier die Profi-Abenteurer von Magnetic Scrolls mitgeköchelt und dem Spiel einen Feinschliff verpaßt, der sich bereits bei der anfänglichen Charakterbastelei bemerkbar macht: Man darf unter acht Ghostbuster-Kandidaten wählen und dem Lieblingshelden anschließend per Eigenschafts-Menü die gewünschte Ausbildung in Sachen Stärke, Schießtalent und dergleichen angedeihen lassen. Auch der eigentliche Spielverlauf hat's in sich, denn die Rätsel kommen durchaus nicht eingleisig daher — zwar wird viel gekämpft, aber schon die Sache mit dem Wandbild zu Beginn der insgesamt 11 Stockwerke (mit jeweils bis zu 40 Räumen) ist für einiges Kopfzerbrechen gut.

Optisch setzten sich die inhaltlichen Qualitäten nahtlos fort, denn so düster und detailliert schaute noch kaum ein Spukhaus aus dem Grafikfenster! Das Mobiliar und selbst die animierten Monster sehen beinahe nach Raytracing-Objekten aus; tatsächlich haben die britischen Byte-Artisten auf genau diesen Effekt hingearbeitet. Apropos Grafikfenster, selbiges läßt sich à la „Windows" stufenlos vergrößern bzw. verkleinern, so daß man zusammen mit den übrigen Anzeigen (Automapping, Charakter-Daten, Spellbuch usw.) eine individuelle „Arbeits"-Umgebung stricken kann. Das deutet bereits auf bequeme Handhabung hin, und wahrhaftig überzeugt die einfache Maussteuerung sofort. Ein Klick in die Optik, und schon ist das Buch mit den Zaubersprüchen genommen; ein oder zwei weitere, und es lassen sich heranschleichende Unholde mit den magischen Formeln bewerfen, was in hübschen Farb-Effekten visualisiert wird. Aber natürlich kann ebenso einfach auf konventionelle Weise gekämpft werden, und der Sound mit seinem tollen Orgel-Intro, den diversen Tracks im Spiel und den schaurig-schönen FX ist eh über alle Zweifel erhaben. Bleibt nur noch die Frage, ob dieses Schmuckstück nun eigentlich ein Adventure oder ein Rollenspiel ist. Die Antwort lautet: Sowohl als auch — aber wen interessiert's, solange der Unterhaltungswert stimmt? (jn)



Weiche, Monster!



Weiche, Unwesen!



Weiche Knie…

The Legacy

Edel-Grusel für abenteuerlustige Geisterjäger.

GRAFIK	*87%*
SOUND	*84%*
ATMOSPHÄRE	*86%*
MOTIVATION	*87%*
URTEIL	*86%*

Für Geübte
Preis: ca. 139,— DM
Hersteller: Microprose

Wir empfehlen einen 386er, darunter sind die Geister etwas träge.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

HIT



Wer sich gerne aufs sportliche Glatteis begibt, kommt am Kufen-King Wayne Gretzky kaum vorbei. Aber daß uns der kanadische Nationalheld nun schon zum zweiten Mal ein „Vollpreis-Update" unterjubelt…

WAYNE GRETZKY HOCKEY 3

…war schwer zu vermeiden, weil es spielerisch kaum etwas zu verbessern gab. Andererseits fühlt man sich schon leicht veräppelt, wenn man für die schönere Präsentation und ein paar zusätzliche Details (z.B. mehr Tips vom Meister) über hundert Eiswürfel abschmelzen soll!

Wie gewohnt dürfen bis zu zwei Spieler gegeneinander oder zusammen gegen den Compi in drei verschiedenen Modi (Training, Einzel, Turnier) antreten. Nach wie vor pfeifen drei Schiedsrichter unterschiedlich streng, der Editor für die Mannschaftsaufstellung wurde ebenso beibehalten wie die vier Spielstärken, die Importmöglichkeit für Teams aus dem Vorgänger, die Replay-Funktion sowie -zig weitere Optionen und Statistiken ohne Ende. Neben der farblich aufgemotzten Vogelperspektive steht nun auch eine wesentlich ansehnlichere 3D-Ansicht zur Verfügung, für die man allerdings mindestens 2 MB RAM benötigt. Die Animationen wirken flüssiger denn je, die Menü-Zwischenscreens waren auch auf der Schönheitsfarm; mit Soundblaster gibt's eine realistische Geräuschkulisse samt knackiger Schiri-Kommentare, AdLib und Roland stehen etwas zurück. Die Steuerung (Stick, Maus, Tasten) ist von bewährter Güte, desgleichen das oft gerühmte Gameplay.

Unterm Strich bekommt man den Vorzeige-Crack jetzt halt hübscher verpackt — und es war ja schon immer etwas teurer, einen besonderen Geschmack zu haben… (pb)

Wayne Gretzky Hockey 3

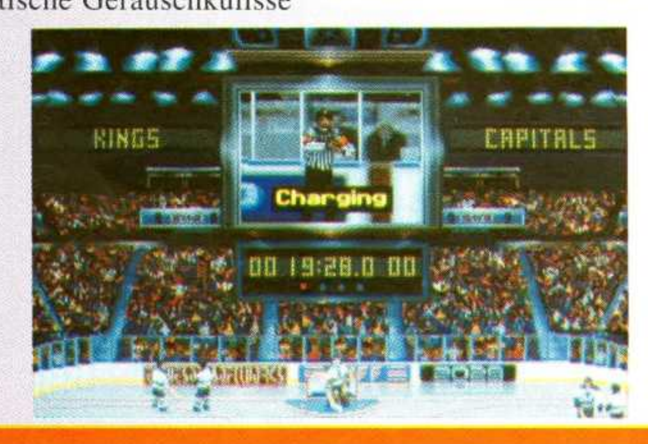
Optisch aufgepeppter Nachfolger des Eishockey-Klassikers.

GRAFIK	*73%*
SOUND	*79%*
STEUERUNG	*81%*
MOTIVATION	*79%*
URTEIL	*78%*

Variabel: 4 Stufen
Preis: ca. 119,-DM
Hersteller: Bethesda

386er-Schlittschuhe empfehlenswert, HD-Installation erforderlich.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Onkel Gretzky im neuen 3D-Gewand



Nur nicht drängeln!



PS-Spektakel sind für Electronic Arts gewiß kein Neuland mehr, Vektor-Boliden schon gar nicht — man denke nur an den unumstrittenen Pisten-König „Indianapolis 500". Muß er jetzt das Feld räumen?

Für sein jüngstes Werk holte sich Ned Lerner, bekannt durch „Chuck Yeager's A.F.T.", sachkundige Unterstützung beim weltgrößten Rennsportmagazin, eben „Car & Driver". Keine Ahnung, ob die Jungs auch bei der Grafik mitzureden hatten, jedenfalls kommt die 3D-Optik hier außergewöhnlich chic und detailliert rüber, was nicht zuletzt dem Einsatz des sonst so stiefmütterlich behandelten Hires-Modus zu verdanken ist. Und das Options-Angebot scheint ohnehin rekordverdächtig: Automatik- oder Schaltgetriebe, Musik oder FX, die Farbe der Autos und sogar der Einfluß der Fliehkraft — alles ist einstellbar. Per Modem verkabelt, kann man gegen einen Kumpel antreten, und wer Fußpedale dazukauft, darf ganz real bremsen und beschleunigen. Das Programm stellt zehn Fahrzeuge zur Wahl, darunter Kultkarossen wie den Mercedes Silberpfeil, Porsche 959 oder Shelby Cobra; allesamt ausführlich vorgestellt und mit individueller Straßenlage sowie entsprechenden Leistungsdaten versehen. Und wenngleich nur zehn Strecken im Angebot sind, so ist doch vom einfachen Rundkurs über die Dragster-Piste bis hin zur California Route 1 für jeden Geschmack etwas dabei. Daß sämtliche Grashalme am originalgetreuen Platz stehen, ist bei soviel Perfektionismus schon fast ebenso selbstverständlich wie die Tonnen von Zusatzinfos, mit denen Car & Driver aufwarten kann…

Im eigentlichen Rennbetrieb wird zunächst mal eine Solorunde gedreht, die der Rechner memoriert; sodann tritt man gegen zwei Computergegner und gleichzeitig die soeben gespeicherte Fahrt an. Die Anzahl der Runden ist einstellbar, man kann jederzeit eine Replayfunktion aufrufen oder das Rennen aus diversen Kameraperspektiven mitverfolgen. Alles paletti, und dennoch ist Car & Driver kein neuer Stern am Rennsporthimmel: Einmal wird die Streckenübersicht nur ausschnittweise gescrollt und läßt den Fahrer so oft über die Position der Konkurrenz im Unklaren. Zum anderen sieht die Hires-Grafik zwar beeindruckend aus, ist jedoch nur auf einem 486er ausreichend schnell — darunter sollte man lieber auf die etwas klobigere Lores-Version zurückgreifen. Und last not least reagiert die Steuerung trotz aller Variationsmöglichkeiten arg sensibel, selbst nach der Eingewöhnungsphase endet jede Unaufmerksamkeit mit einem Ausflug in die Pampa. Bestraft werden solche Schlenker allerdings nicht, ja, bei manchen Strecken wurden gar extra „wilde" Abkürzungen eingebaut!



Eine Piste aus der Vogelperspektive…

Mag also sein, daß man es hier mit dem Realismus ein wenig übertrieben hat, wenngleich Car & Driver sicher kein übles Spiel ist. Wer jedoch rasante Straßenduelle einer pixelgenauen Digi-Wirklichkeit vorzieht, ist beim alten 'Indy 500" nach wie vor besser aufgehoben. (rl)

Car & Driver

Pompöse Pisten für PS-Pedanten.

GRAFIK	*86%*
SOUND	*64%*
STEUERUNG	*61%*
MOTIVATION	*68%*
URTEIL	*70%*

Für Geübte
Preis: ca. 119,— DM
Hersteller: Electronic Arts

Wer die volle Pracht genießen will, sollte zumindest einen 486er mit 33 MHz in der Garage haben!

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Ist das nicht ein Traumwagen?



Hallo, Ihr Wein- und Kleingeister da draußen im Lande, hier meldet sich Euer hart arbeitender Kollege aus dem Redaktions-Dungeon! Den frisch gerupften Federkiel in der einen, den Freigeister-Almanach in der anderen Hand, wird wieder korrespondiert, bis das Ektoplasma fließt...

CONGRATULATIONS!

Herzlichen Glückwunsch zu Eurem ersten Geburtstag! Mir sind im neuen Heft sofort allerlei Verbesserungen aufgefallen, z.B. der Besserwisser- und der Joker-Index. Auch der Marmor-Look macht sich sehr gut, besonders toll war aber das Poster! Bloß: Warum war es nicht in einem Stück eingeheftet?
ver(un)sichert uns Andreas Grunz aus Idstein.

Aber das Poster war doch in einem Stück eingeheftet! Solltest Du den Joker etwa mit der „Bravo" samt Starschnitt verwechseln? Nö, dort gibt's zwar auch Besserwisser, aber ohne Index. Vermutlich hast Du einfach nur ein verschnittenes Exemplar erwischt — sollte zwar nicht, kann aber mal vorkommen.
So sorry, Dein schnittiger Ghost



ALLE WEGE FÜHREN NACH RAM?

Neulich habe ich mir einen richtig teuren 486er Escom-Tower mit 50 MHz zugelegt; leider nur mit 640KB RAM. Ihr schreibt nun aber, z.B. „X-Wing" würde nicht unter 2MB RAM laufen! Ich also schnell zum Händler, um 4MB RAM nachzukaufen — Pustekuchen, der erzählte mir, daß man einen PC nicht erweitern kann; so eine DOSe hätte nie mehr als 640KB?!
Außerdem würde ich gerne wissen, ob die neuen VGA- und CD-Versionen von Sierra auch komplett in deutsch erscheinen werden.
löchert Christian Giesecke aus Garbsen und bedankt sich schonmal im voraus für die Antwort.

Mann, wo kaufst Du bloß Deine Hardware?! Ein Gerät wie Deines wird eigentlich grundsätzlich mit 4MB RAM ausgeliefert (und kann auch locker noch weiter nachgerüstet werden), wobei DOS jedoch erstmal nur 640KB verwaltet. Um an den Rest vom Fest ranzukommen, solltest Du Dein Handbuch nach dem Treiber „EMM 386" durchforsten, mal in das Special „Speichertuning" im PC Joker 5/92 gucken und/oder am Mittwoch bei unserer Hotline (zwischen 16 und 19 Uhr) anklingeln.
PS: Das neueste über deutsche Versionen steht immer im Update-Service — und lesen macht ja bekanntlich schlau!
Dein Schlauberger-Ghost

GEISTER-BEFRAGUNG

1) Hi Ghost, was hat Dein PC unter der Haube?
2) Hast Du eine Freundin?
3) Wie wäre es mit mehr Ghost-Comics?
4) Ich verlange mehr Seiten für die Leserbriefe!
5) Wie gefällt Dir der Film „Ghostbusters"?
fragt mich Sascha Litzel aus Keltern.

1) Eine 200 MB-Plasmaplatte, ätherische Datenbusse und einen flotten Mikro-Professor mit 'ner Pulle Doppelhertz intus.
2) Nö, warum? Hast Du eine abzugeben?
3) Ab der nächsten Ausgabe hat man mir eine ganze Seite vertraglich garantiert!
4) Und ich verlange mehr Leserbriefe für die Seiten...
5) Solchen Müll guck' ich mir nicht an — ich steh' mehr auf „Beetlejuice"!
Nie um eine Antwort verlegen, Dein Ghost

GEISTER-BEFRAGUNG II

1) Wie heißt der Fledermaus-Vampir in den Ghost-Stories, und welche Blutgruppe bevorzugt er?
2) Wie wäre es mit einer dauerhaften (Pen & Paper)-Rollenspielecke?
3) Laßt den Joker so, wie er jetzt ist. Um ihn dicker zu machen, müßtet Ihr jedes Mistspiel testen oder mehr Anzeigen reinnehmen, und das will keiner.
4) Hat Lucas Arts schon mal was von „Monkey Island 3" gemurmelt?
lechzt Ralf Blaha aus Königstetten in Österreich.

1) Tatsächlich hat der kleine Flattermann noch keinen Namen — her mit Euren Vorschlägen, wir stellen die originellsten dann zur Wahl!
2) Falls Du das Blackout nicht meinst, was meinst Du dann?
3) Mal sehen: Michael sagt immer: „Kommt Zeit, kommt Umfang." Aber der Mann redet auch sonst viel Unsinn...
4) Offiziell hat noch keiner was von Mr. Threepwoods drittem Abenteuer gemurmelt, doch das will nicht viel besagen.
Grüße von meinem Freund LeChuck, Dein Insel-Ghost



BLACK IS BEAUTYFUL?

VGA, Super VGA — schrecklich, daß ohne dieses Ausstattungsteil nichts mehr geht! Wo ist sie nur, die Lobby für uns arme, geschundene XT-Besitzer? Wie kann es angehen, daß die Bewertung sich immer nur am technisch Machbaren orientiert, die Benutzerfreundlichkeit (= alte Grafikstandards) aber auf der Strecke bleibt? Will ich mir heute neues Spielmaterial zulegen, ist die Chance schon recht gering, daß ich fündig werde... Schade ist dabei insbesonders, daß Ihr Euch vor den Karren der Softwareproduzenten spannen laßt, anstatt tapfer und mutig für die Belange der XT-User zu fighten. Bisher habe ich den PC Joker unbesehen gekauft, in Zukunft werde ich mir das Heft jedoch erst einmal genauer anschauen!

droht Wolfgang Dickhardt aus Frankfurt.

Schade ist auch, daß es kaum noch Dampfmaschinen gibt und die Dinosaurier ausgestorben sind — aber die Entwicklung bleibt nunmal nicht stehen, und das wollen wir eigentlich auch nicht. Von wegen Karren! So ein Schmarrn...
Stets State of the Art, Dein Ghost

DER DRACHENTÖTER

Hallo Ghost, jetzt ist aber eine Standpauke hinsichtlich des Blackouts fällig! Ich spiele nun seit Jahren Fantasy-Rollenspiele und habe auch die DSA-Entwicklung von der Urversion bis zum heutigen Tage verfolgt. Ich bin der Meinung, daß Du keine Ahnung von Rollenspielen hast, denn jeder, den ich kenne, hat von DSA auf AD&D umgesattelt. Viele Meister lachen schon, wenn sie hören, daß jemand DSA spielt!
Kurz gesagt: Mit Deiner Bewertung bin ich nicht einverstanden, denn AD&D ist DSA weit voraus! AD&D gibt es schon länger, und es hat sich besser bewährt, DSA ist einfach zu unrealistisch. Wenn Du mir nicht glaubst, dann höre Dich ruhig um...
empfiehlt Ghost 2 aus Birkenau.

Über Geschmack läßt sich bekanntlich (nicht) streiten, weshalb wir beiden Systemen ausführliche Specials im Blackout gewidmet haben. So gibt es durchaus Leute, die meinen, zuviel Realismus bei einem Rollenspiel würde den Spielfluß hemmen. Ebenso gibt es welche, denen die starke Betonung des Kampfsystems bei AD&D nicht gefällt. Anderen wiederum... ach, das muß halt jeder für sich selber wissen. Meint jedenfalls Dein Ghost 1

HD-DIÄT

Zur Zeit schwirren ja Programme durch den Software-Markt, welche angeblich die Kapazität einer Festplatte verdoppeln. Bei meinen 40 MB braucht man natürlich nur mal „Falcon 3.0", „Wing Commander II" oder „Ultima Underworld" installieren, und schon paßt kaum noch ein Maustreiber drauf. Andererseits habe ich nun gehört, daß diese Programme nicht mit jeder Harddisk zusammenarbeiten. Könnt Ihr mir sagen, welche funktionieren, und welche nicht? fragt Markus Häge aus Börslingen.

Es gibt Komprimierungs-Software, die durch Packen der Programme mehr Platz auf der Harddisk freischaufelt — doch bei Spielen ist der Effekt praktisch gleich Null, weil sie zumeist sowieso schon gepackt sind (besonders die umfangreichen).
Untröstlich, Dein Platten-Ghost

KANAL VOLL?

Könntet Ihr nicht bei der abschließenden Bewertung eine Spalte einführen, in der Ihr den benötigten Speicherplatz nennt? Als stolzer Besitzer einer 80 MB-Festplatte muß ich nämlich immer schwer rechnen, ob mein Speicherplatz noch für ein neues Game ausreicht. Denn Ihr wißt ja — einmal ist jede Dose voll...
argumentiert Frank Orlik aus Dittigheim.

Wir könnten schon, nur wären solche Angaben in der Praxis zu ungenau. Um Euch (aufgrund unserer Produktionszeit) den aktuellen Bericht dann bieten zu können, wenn das Programm auf den Markt kommt, müssen wir nämlich vielfach mit sogenannten Pressetestmustern arbeiten. Und da fehlt schonmal das Intro, oder der Sound wird auf einer Extra-Disk geliefert. Belassen wir es also lieber dabei, daß wir im Falle einer besonders speicherintensiven Endversion einen Hinweis im Text unterbringen, ja?
Dein konservativer Ghost

NASE VOLL

Ich ärgere mich stets und ständig über meine 386er-Dose! Es gibt keine Woche, in der nicht irgendein Programm abstürzt oder eine Installation in die Binsen geht — einfach widerlich! Aber wer ist der Verursacher? Wer hat meinen Rechner mit einem unfähigen Betriebssystem verseucht? Natürlich Bill Gates!



Leserbriefe

Im Klartext: Ich hasse MS-DOS 5.0!
Kann ich also meine permanenten Probleme lösen, indem ich meinem 386er OS/2 von IBM gönne, das mit dem hohen Speicherbereich besser umzugehen weiß? Oder muß ich weiterhin mit Nervenzusammenbrüchen leben?
verzweifelt Martin Burichter aus Bremen.

Ich fürchte, daß ein neues Betriebssystem nicht die Lösung Deiner Probleme ist — wir arbeiten hier ganz überwiegend mit MS-DOS 5.0, und zwar zufriedenstellend. Soweit es nicht an der Software liegt, empfehle ich einen ordentlichen Virenkiller und 'ne Klinikpackung Baldrian...
Dein nervenstarker Dr.Ghost

WO SIND DIE CHEATS?

Ich wollte nur mal fragen, wie die Leute eigentlich ihre Cheats herausfinden? Es gibt doch zigtausend Möglichkeiten und Tastenkombinationen! Jetzt erzählt mir nicht, daß diese Burschen ihre Wochenenden damit verplempern, in irgendeinem Menü oder Intro sämtliche Tasten auszuprobieren. Oder verstecken sich diese Cheats in irgendwelchen Dateien?
wundert sich Volker Ruhnau aus Hamburg.

Korrekt, die Cheats verstecken sich in irgendwelchen Dateien. Man braucht nun entweder einen kleinen Hardware-Geist wie mich oder ein Stück Software namens „Diskmonitor" (samt ein wenig Fachkenntnis), um die verborgenen Schätze zu heben. Ich bin allerdings teurer...
Dein Schatz von einem Ghost



EIN FALL FÜR DEN STAATSANWALT?

In Euren Kleinanzeigen finden sich immer öfter Annoncen, die mir nicht ganz legal vorkommen. Zum Beispiel schreibt da einer, daß er gerne die Codes zu „Sim City" hätte, während ein anderer verzweifelt nach der Codetabelle von „Indy 3" sucht. Ich hoffe, daß solche Sachen die Ausnahme bleiben...
wünscht sich Timo Schmid aus Olnhausen.

Zwar wollen wir das Raubkopierer-Unwesen keinesfalls unterstützen, doch sind wir keine Hellseher (ich schon, aber meine Kollegen halt nicht). Könnte doch sein, daß wirklich die Codes verschmissen wurden, oder? Wir werden also auch in Zukunft vor der schweren Aufgabe stehen, im Einzelfall abzuwägen.
Dein salomonischer Ghost

FUMMELFAKTOR

1) In Eurem Artikel zum Speichertuning (5/92) hat anscheinend der Druckfehlerteufel zugeschlagen. Der korrekte Befehl für 386er und 486er muß doch „DOS=HIGH,UMB" lauten statt nur „DOS=HIGH", oder?
2) Bei Deiner Meinung zum Thema Kopierschutz fiel mir fast die Kaffeetasse aus der Hand! Meines Erachtens ist eine Bewertung des „Fummelfaktors" durchaus angebracht, um die Einfälle einiger Hersteller in akzeptablen Grenzen zu halten. Schau Dir mal folgende schlechten Beispiele an: Zum einen „Elvira" — einen Test meiner Sehschärfe überlasse ich doch lieber dem Optiker. Oder „Das Schwarze Auge", hier kann man sich gleich mit einem Handbuch-Korrekturzettel vergnügen, weil die Abfrage nicht mit dem Text übereinstimmt. Last not least „Wizardry 6", wo ich mir extra eine Halogen-Schreibtischlampe zulegen mußte, um die Magic Icons erkennen zu können! Das ist doch alles ziemlich unnötig; ein umfangreiches Rollenspiel läßt sich ohne Zubehör eh nicht vernünftig spielen. Und wenn es denn unbedingt sein muß, gibt's doch auch Beispiele für erträgliche Methoden, etwa bei „Eye of the Beholder 2" oder „Ultima 7". Ich habe mich jedenfalls entschlossen, den Produkten von Accolade künftig fernzubleiben.
behauptet Norbert Szollmann aus Berlin.

1) Du hast recht, das kann nur der Druckfehlerteufel gewesen sein. Neulich war er hier und wollte angeblich bloß kurz mit mir plauschen — dabei wollte er in Wirklichkeit nur zuschlagen, der Schelm!
2) Wir können uns gerne darauf einigen, daß es schon sehr nervige Kopierschütze gibt. Mir würden da spontan die Codewheels von Delphine einfallen, während „DSA" keinen bleibenden Eindruck hinterlassen hat. Und warum Du die furchtbare Fummelei von „Ultima 7" für erträglich hältst, weißt vermutlich auch nur Du selber. Will sagen: Hier gibt es offensichtlich so eklatante Fummel-Vorlieben (wo nicht?), daß sich die Sache einer objektiven Bewertung fast schon entzieht...
Dein fummeliger Schutz-Geist

BLAUER DUNST

1) Zwar hat „DSA" wohl in der Tat einen Hit verdient, aber vielleicht doch mit einer etwas niedrigeren Endwertung. Meldungen wie „Ein kleines Männlein hüpft um einen mit Blumen gedeckten Tisch, fängt an zu husten und fällt tot um!" mögen zwar witzig sein, aber ob's der Atmosphäre dient? Die Portraits mancher NPCs passen auch nicht recht zur Situation, und es kommt vor, daß man in der Kneipe hockt, nichts trinkt und trotzdem blau wieder herauskommt!
2) In der ersten Ausgabe habt Ihr uns versprochen, daß Hit-Games mit extragroßen Tests gewürdigt werden. In den letzten Nummern war jedoch kein einziger doppelseitiger Test drin?!
3) Der Hot Spot muß größer werden — es sind ja sicher mehr als jeweils bloß zwei, drei Spiele in Arbeit.
4) Das Cover der Ausgabe 5/92 war im Vergleich zu den übrigen direkt häßlich!
beschwert sich Raoul „Ghostav" Wagner aus Frankfurt.

1) Ja, die Helden des Schwarzen Auges haben tatsächlich ein Alkohol-Problem. Leider ist es nicht ihr einziges...
2) Ich habe extra nachgeblättert und fand nur eine etwas dunstige Passage, derzufolge wir den Games entsprechend ihrer Qualität auch genügend Raum einräumen wollen. Aber egal, laß Dir einfach sagen, daß wir anläßlich unserer nunmehr monatlichen Erscheinungsweise über viel mehr Platz verfügen. Zufrieden?
3) Schon, aber wir wollen Euch ja nicht mit Dutzendware langweilen.
4) Dafür ist Dein Brief wieder ein Quell reinster Inspiration, Kollege!
Dein stets attraktiver Anverwandter

SAVE ODER NICHT SAVE?

Ich bin im Besitz einer Soundblaster Pro, und als ich vor kurzem per CD-Player einen Vier-Minuten-Song auf die Festplatte spielte, stellte ich fest, daß das Teil 10 MB Speicherplatz benötigte. Nun habe ich gelesen, daß man bei Multimedia-Anwendungen in der Tat sehr viel Speicher benötigt, und die einzige Lösung dafür sei ein CD-ROM. Aber auf einem solchen Laufwerk kann man doch nichts abspeichern?! Zu meiner SB-Karte gibt es nämlich ein passendes CD-Laufwerk von Matsushita, allerdings stand in einem CD-ROM-Vergleichstest ausgerechnet und nur bei dieser Floppy dabei, daß man nicht saven kann. Bei allen anderen fehlte der Hinweis! Außerdem gibt es doch auch CD-Spiele — wie funktioniert's denn da mit dem Saven?

fragt sich und mich Steffen Geiger aus Schriesheim.

No Sir, vorläufig ist die beschreibbare CD für den Hausgebrauch leider generell noch Zukunftsmusik — das ist mal save, äh sicher. Deshalb saven CD-Spiele (wenn überhaupt) auch auf Festplatte oder eine normale Diskette.
God save the Queen, Dein royalistischer Multimedia-Ghost

QUADRO-PROBLEMIA

1) Braucht man für's CD-ROM eigentlich bessere Monitore und Grafikkarten?
2) In der 4/92 waren auf Seite 26 Bilder von „Monkey Island 2" — wie habt Ihr es bloß geschafft, in LeChucks Festung zu kommen und trotzdem noch Knochen, Perücke usw. im Inventory zu haben?
3) Warum kostet die Praytime nur 4,90 DM, der PC Joker aber 7,— DM? Liegt das vielleicht an den bescheuerten Bildschirmfotos Eurer Konkurrenz?
4) Eure Bewertungen sind ziemlich optimal, nur eins stört mich: Warum ist der Hit ein Joker und kein Ghost?
grübelt Nuker aus Haunetal.

1)Nö, VGA mit passendem Monitor reicht völlig.
2) Wir haben das nicht geschafft, sondern Lucas Arts. War nämlich ein Pressefoto...
3) Normalerweise kostet halt jede Zeitschrift das, was sie wert ist. Außer dem Joker, der ist genaugenommen unbezahlbar!
4) Jawollo, das stört mich auch! Und warum heißt dieses unbezahlbare Blättchen überhaupt PC Joker und nicht PC Ghost, hä?
Dein bescheidener Ghost

TROCKENDOCK-SCHOCK

1) Im Test von „Flying Fortress" stand doch tatsächlich, daß in Cuxhaven während des Zweiten Weltkriegs die Trockendocks ein Angriffsziel der Alliierten waren. Kann schlecht sein, denn damals gab es keine Trockendocks in Cuxhaven!
belehrt uns Jan Lemanski aus... na? Cuxhaven natürlich.

Also eigentlich stand da ja bloß, daß das Game solche Missionen bietet. Aber wer wird denn schon so pingelig sein — zumal mir der Autor nach verschärftem Kettenrasseln zähneklappernd beichtete, daß er eh kein Trockendock von einer Wäscheschleuder unterscheiden kann...
Dein Hochsee-Ghost

IM TROCKENDOCK...

...bzw. auf dem Trockenen hocke ich, wenn Ihr mir nicht wieder Lob, Anregungen, Kritik, Vorschläge und Fragen in Briefform zukommen laßt. Und wer weiß, ob nicht irgendjemand auf die blöde Idee kommt, das in Cuxhaven Versäumte nun in Haar nachzuholen?! Macht mich also bitte nicht zum potentiellen Angriffsziel, rettet mich mit Euren Zuschriften, und ich werde mich revanchieren — sei es mit einem Abdruck Eures Briefes, sei es mit einer persönlichen Antwort! Letzteres allerdings nur, sofern RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt, der Absender leserlich ist und vorne am Umschlag folgende Adresse prangt:



TOP JOB

— Die aktuellen Game-Charts

Hier kommen sie, röstfrisch und brandheiß: Die ersten Charts des neuen Jahres! Oder sind's etwa die letzten Charts des alten Jahres? Kommt darauf an, wann Ihr das Heft gekauft habt, und ist daher egal…

…wichtig ist einzig und allein, daß die Software-Achterbahn nicht stehen bleibt, denn die Berg- und Talfahrt muß schließlich immer weiter gehen! So ist etwa Mr. Lucas zur Zeit ganz oben am Abenteurer-Gipfel, aber schon ist ein neuer Wagen gestartet — mit Sierras Laura Bow an Bord. Wenn es hingegen um deutschsprachige Spezialfälle geht, regiert (natürlich) König Fußball, und im Kampf um die Sympathie unserer beiden Layout-Künstler Olli & Werner haben (noch natürlicher) nur Grafik-Wunder eine Chance. Mal sehen, ob das mit Ghost und Litho-Karl im nächsten Heft anders wird.

Kein bißchen anders als sonst gestaltet sich auch 1993 unsere traditionelle Verlosung: Ihr schickt uns ein Kärtchen mit Euren Lieblingsgames, und wir ziehen wie immer unter allen Einsendern die neuen Eigentümer von drei kampferprobten Spielen, nämlich

1 x BUNDESLIGA MANAGER PROF.
1 x GLOBAL CONQUEST
1 x MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE

Eure Adresse sollte nicht fehlen, ein Hinweis auf Euren Wunschgewinn darf durchaus dabei sein, und unsere Anschrift ist auf jeden Fall unumgänglich. Sonst würden wir sie ja niemals verraten…

Joker Verlag
Top Job
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

Lesercharts

1. (1) MONKEY ISLAND II



2. (13) INDIANA JONES IV
3. (8) LEMMINGS
4. (5) MAD TV
5. (2) WING COMMANDER II
6. (4) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
7. (7) EYE OF THE BEHOLDER II
8. (3) CIVILIZATION
9. (9) WING COMMANDER
10. (6) MONKEY ISLAND
11. (15) SIM CITY
12. (12) FALCON 3.0
13. (20) ULTIMA VII
14. (18) RAILROAD TYCOON
15. (-) DAS SCHWARZE AUGE
16. (14) LARRY V
17. (16) MIGHT & MAGIC III
18. (19) ULTIMA UNDERWORLD
19. (-) 1869
20. (-) LAURA BOW 2

Media Control Charts

1. (1) DER PATRIZIER



2. (3) INDIANA JONES IV
3. (-) 1869
4. (5) CIVILIZATION
5. (4) MONKEY ISLAND II
6. (8) FALCON 3.0
7. (-) B-17 FLYING FORTRESS
8. (2) DSA — DIE SCHICKSALSKLINGE
9. (16) ULTIMA VII
10. (9) WING COMMANDER II
11. (10) AIRBUS A320
12. (7) ACES OF THE PACIFIC
13. (6) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
14. (14) ULTIMA UNDERWORLD
15. (-) LINKS 386 PRO
16. (17) GUNSHIP 2000
17. (12) LEMMINGS
18. (-) ATAC
19. (-) LURE OF THE TEMPTRESS
20. (18) BATTLE ISLE

Personal Five: Olli Wunderlich

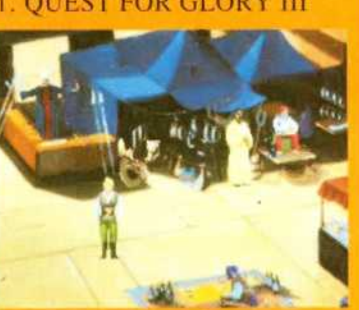
1. INDY IV



2. STAR TREK
3. MIGHT & MAGIC III
4. WING COMMANDER II
5. SPELLCASTING 201

Personal Five: Werner Regnet

1. QUEST FOR GLORY III



2. SPACE QUEST IV
3. DER PATRIZIER
4. 1869
5. WING COMMANDER

Special Charts: Das Beste aus deutschsprachigen Landen

1. BUNDESLIGA MANAGER PROF.



2. MAD TV
3. HISTORYLINE
4. BATTLE ISLE
5. DAS SCHWARZE AUGE
6. HEXUMA
7. DER PATRIZIER
8. 1869
9. DIE KATHEDRALE
10. SPACE MAX

GHOST-stories









Daß die Software-Köche von Titus leckere Plattform-Spezialitäten zubereiten können, haben sie mit „Blues Brothers" und „Titus the Fox" bewiesen — jetzt steht ein neuer Hexenkessel auf der Speisekarte…

SUPER CAULDRON

copyright 1992 TituS

Ein Kessel Buntes

…dessen Rezept allerdings bis in die Frühzeit des Computer-Entertainments zurückreicht: Alte Zocker-Veteranen erinnern sich vielleicht noch an „Cauldron" oder „Cauldron strikes back", jene faszinierenden 64er-Games, die leider nie für die MS-Dose umgesetzt wurden. Nein? Auch egal, denn der dritte Teil der Saga ist ohnehin der beste — selbst wenn die öde Vorgeschichte vom bösen Zauberer und dem gepeinigten Königreich das kaum vermuten läßt. Naja, irgendeinen Grund muß die Hexe Mizra schließlich haben, daß sie sich vier umfangreiche, jeweils in Abschnitte unterteilte Landschaften (Wald, Schloß etc.) weit mit den gräßlichsten Gefahren herumplagt!

Sie tut dies zunächst nur laufend und springend, etwas komplexere Fähigkeiten werden ihr erst durch das Aufsammeln der herumliegenden Extras zuteil. So bringt ein Besen für begrenzte Zeit Flugtauglichkeit, Teleportersteine helfen beim Überwinden großer Distanzen, und an Waffen herrscht ebenfalls kein Mangel. Anfänglich muß Mizra ihre mannigfaltigen Gegner zwar noch mit popeligen Steinen bewerfen, doch schon bald dürfen Feuerkugeln, Blitze oder Bomben ins Arsenal aufgenommen werden. Derlei Handwerkszeug ist nicht nur einzeln anwählbar, auch die Feuerkraft bzw. -distanz läßt sich dosieren, so daß ganz gezielt geballert werden kann. Getroffene Fledermäuse, Kürbisse und andere Ekelpakete hinterlassen manchmal kleine Kröten, die man keinesfalls verschmähen sollte, helfen sie doch dem schwindenden Energievorrat wieder auf die Sprünge. Am Ende jedes Levels findet sich dann ein magisches Büchlein, gut bewacht von einem extradicken Endgegner — wer alle vier Schmöker beisammen hat, braucht nur noch dem finalen Obermotz eine Abreibung zu verpassen, schon herrscht wieder Frieden im Land.



Hier wird nicht lange gefackelt!

Die kleine Hexe im großen Wald

Nun mag Mizras Reise sicher keinen Preis für Originalität verdient haben, aber die Spielbarkeit ist hier einfach über alle Zweifel erhaben: Immer wieder meint man, an schier unüberwindliche Stellen bzw. Feinde zu geraten — und immer wieder offenbart sich bei taktisch klugem Einsatz der Extras eine Achillesferse, die es zu nutzen gilt! Schön auch, daß der Spielstand jederzeit gespeichert werden kann, so daß man nach Verlust seiner drei Leben nicht nochmal bei Adam und Eva beginnen muß. Überhaupt gibt's an Super Cauldron wenig zu mäkeln, allenfalls das ruckelige Pseudoscrolling nervt etwas. Dafür ist die Grafik bunt und abwechslungsreich, wahlweise mit Musik oder Soundeffekten unterlegt. Auch die Steuerung via Tastatur kann voll überzeugen, bloß mit Stick spielt sich's etwas schwammig.

Dennoch: Mit diesem Programm hat die französische Company endgültig zur Elite der PC-Plattformen aufgeschlossen! (rl)

Super Cauldron

Der Beweis, daß prima Plattform-Action eben doch eine Hexerei ist…

GRAFIK	74%
SOUND	65%
STEUERUNG	70%
MOTIVATION	78%
URTEIL	76%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,— DM
Hersteller: Titus

Jeder 286er genügt, das Game ist auch von Disk problemlos spielbar.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dr. Screen	Dt. Anleitung



Star oder Starlet?

Amberstar

Erst seit knapp einem Jahr dreht Thalions Rolli-Erstling „Dragonflight" auch am PC seine Runden — schon schickt sich der Nachfolger an, dem Vorreiter davonzuflattern.

Die Chancen stehen gut, handelt es sich beim Ur-Drachen doch zumindest in punkto Präsentation um ein zwischenzeitlich reichlich altertümliches Exemplar. Eher antik ist aber auch die Vorgeschichte von Amberstar ausgefallen, denn zerbröselte Klunker müssen ja wirklich andauernd wieder zusammengeklebt werden. Und daß die hiesige Gemme (ein übernatürlicher Bernstein-Stern) nur als Mittel zum Zweck dient, einem alten Finsterling das Zauberwerk zu legen, klingt auch nicht übermäßig originell...



Und dennoch kann man sich dem speziellen Charme des Spiels nur schwer entziehen — ob das an den vielen knobeligen Kleinquests liegt, mit deren Lösung man sich Schritt für Schritt an das Kernproblem herantastet? An den gesprächigen NPCs, mit denen sich à la „Ultima" eine Sechser-Party zusammentrommeln läßt? Oder an den manchmal recht fantasievollen (Um-)Wegen, die es zu beschreiten gilt? Auch der abwechslungsreiche Hippel-Sound trägt sein Scherflein zur stimmigen Atmosphäre bei, doch die solide, aber anfänglich etwas gewöhnungsbedürftige Icon-Steuerung samt taktischem Kampfscreen und magischen Scrolls wurde nahezu komplett vom Vorgänger übernommen. Auch optisch wird in der Wildnis wie gewohnt zweidimensionale Vogelperspektive geboten, während Dungeons und nun auch Städte in unspektakulärem 3D gehalten sind — immerhin mit nett animierten Monstern.

Fazit: Amberstar ist ein feiner Geheimtip für nostalgisch verklärte Rollenspieler! (jn)

Amberstar

Technisch etwas überholter Grübel-Rolli mit „Ultima"-Flair.

GRAFIK	*64%*
SOUND	*77%*
ATMOSPHÄRE	*80%*
MOTIVATION	*77%*
URTEIL	*76%*

Für Geübte
Preis: ca. 94,— DM
Hersteller: Thalion

Unterstützt EMS sowie XMS und benötigt 590.000 Bytes an freiem Speicher.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Zum Mäusemelken!

Na Kinder, waren Euch die Abenteuer von „Willy Beamish" zu schwierig? Wenn Ihr dann auch noch Wandermäuse liebt, seid Ihr hier richtig — halbwegs akzeptable Englischkenntnisse vorausgesetzt.

Wer die Feivel-Filme kennt, kennt auch die Story dieses Adventures; er muß sich bloß daran gewöhnen, daß der Zeichentrick-Nager hier auf den originalen Namen „Fievel" hört: Auf der Flucht vor den bösen Kosaken-Katzen landet die ganze Mäusesippe zunächst in New York, als es ihr dort ebenfalls zu ungemütlich wird, pilgert sie weiter in den Wilden Westen. Dort mausert sich Feivel zum gefürchteten Katzenschreck, der zusammen mit dem Sheriff-Hund und dem braven Kater Tiger für Recht und Ordnung sorgt.

Bezeichnenderweise braucht man zur Lösung des Games kaum länger als für seine Installation. Daß letzteres so viel Zeit verschlingt, liegt an der aufwendigen Präsentation, wobei vor allem die putzige Grafik kräftig Bytes beansprucht. Daß das Abenteuer ziemlich schnell vorbei ist, liegt natürlich an den allzu leichten Rätseln, die große Kinder quasi im Vorbeiwandern lösen. Daran ändert sich auch nichts durch die eingebauten Knobel- und Geschicklichkeitssequenzen (Memory, Hütchen- und Mausefallenspiel, Puzzles, Scheibenschießen etc.), mit denen man dieses Säuglings-Adventure aufgepeppt hat. Die Handhabung per Stick, Maus oder Tastatur wurde im Interesse der minderjährigen Kundschaft so einfach gehalten, daß man weder bei den Multiple Choice-Gesprächen noch beim Einsammeln von Gegenständen etwas falsch machen kann. Auch Grafik und Sound sind absolut kindgerecht — wenn bloß das Gameplay etwas erwachsener wäre... (ms)

An American Tail

Simples Movie-Adventure für englischsprachige Kleinkinder.

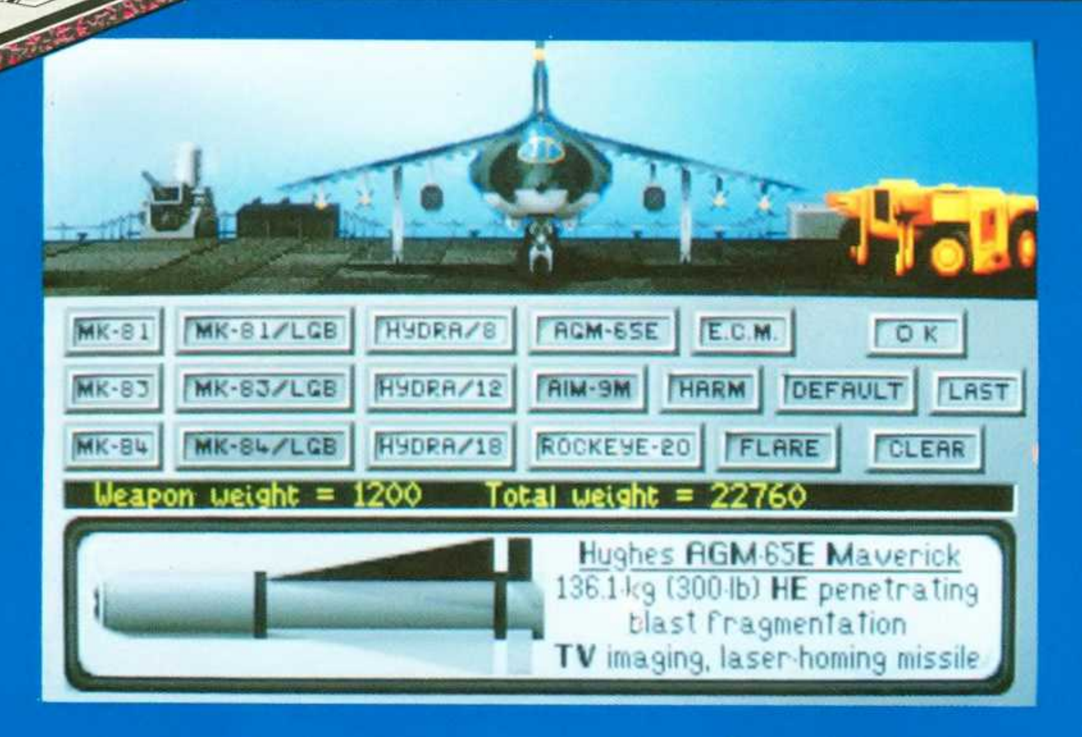
GRAFIK	*77%*
SOUND	*60%*
ATMOSPHÄRE	*55%*
MOTIVATION	*29%*
URTEIL	*36%*

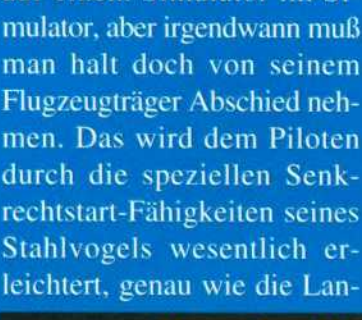
Für Anfänger
Preis: 79,- DM
Hersteller: Capstone

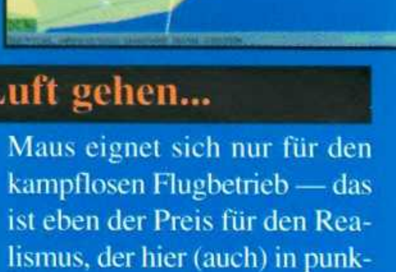
Je lahmer der 286er, desto länger das Spiel...

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

AV-8B HARRIER ASSAULT



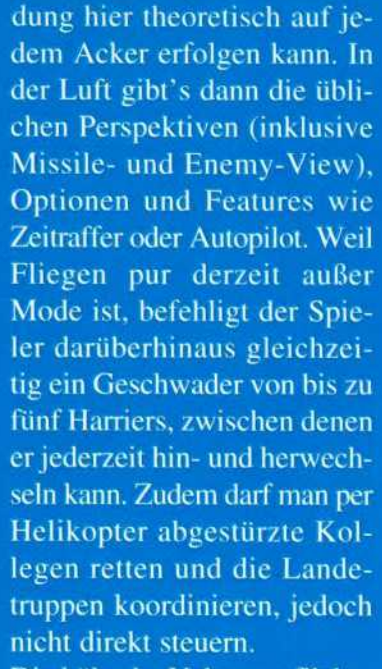




Außer „MiG-29 Fulcrum" und seinem Nachfolger hat Domark bisher noch nicht viel an Flieger-Ware vorzuweisen — trotzdem ist ihre thematisch ungewöhnliche Versoftung eines Senkrechtstarters nicht zur Bauchlandung geraten!

Zum in die Luft gehen...

Der Kalte Krieg ist nun endlich auch im digitalen Flugverkehr nur noch kalter Kaffee, ja, man ließ sich hier gar ein richtig originelles Hintergrundszenario einfallen: Während die indonesische Regierung auf Staatsbesuch in Japan war, putschte Zuhause das Militär. Die um Hilfe gerufene UN schaltet eine Einheit der U.S. Marine ein, die mit einem Flugzeugträger voller Harriers gerade in der Nähe rumschippert. Und wer hätte es gedacht, deren Kommandant ist natürlich der Spieler… Als solcher kann man sich entweder genau an den Interventionsplan halten oder seine eigenen Missionen stricken. Letzteres geschieht mit Hilfe einer zoombaren Landkarte, so wie man es schon von „Flight of the Intruder" oder „ATAC" her kennt. Bei „Fremdmissionen" muß man sich anschließend noch genau mit deren Inhalt auseinandersetzen, vor allem, was die drohenden Abwehrmaßnahmen des Gegners angeht. Seltsamerweise stellen die feindlichen SAM-Stationen dabei in der Bildschirm-Praxis eine größere Bedrohung dar als die in der Realität technisch überlegenen F-16 Fighter, mit denen sich die Insel-Junta unter anderem wehrt. Danach wird sehr komfortabel bewaffnet, wobei nicht nur ziemlich viele, sondern teilweise auch neue Knallkörper, wie etwa „Ripple-Missiles", verfügbar sind.



Vorsichtige üben jetzt noch auf einem Simulator im Simulator, aber irgendwann muß man halt doch von seinem Flugzeugträger Abschied nehmen. Das wird dem Piloten durch die speziellen Senkrechtstart-Fähigkeiten seines Stahlvogels wesentlich erleichtert, genau wie die Landung hier theoretisch auf jedem Acker erfolgen kann. In der Luft gibt's dann die üblichen Perspektiven (inklusive Missile- und Enemy-View), Optionen und Features wie Zeitraffer oder Autopilot. Weil Fliegen pur derzeit außer Mode ist, befehligt der Spieler darüberhinaus gleichzeitig ein Geschwader von bis zu fünf Harriers, zwischen denen er jederzeit hin- und herwechseln kann. Zudem darf man per Helikopter abgestürzte Kollegen retten und die Landetruppen koordinieren, jedoch nicht direkt steuern.

Die hübsche Vektorgrafik bewegt sich absolut flüssig und bietet viele lebensnahe Details, z.B. Infrarot-Sicht bei den Nachtmissionen, Nebel etc. Mit dem Sound läßt sich's ebenfalls leben, bei der Steuerung ist die Sachlage dagegen komplizierter: Gut geht's mit einem Analog-Stick, via Keyboard einigermaßen, aber die Maus eignet sich nur für den kampflosen Flugbetrieb — das ist eben der Preis für den Realismus, der hier (auch) in punkto Handhabung herrscht. Nicht nur deshalb ist diese kaum revolutionäre, aber sehr ausgefeilte Simulation in erster Linie für alte Flughasen geeignet. (mm)

AV-8B Harrier Assault

Strategische Flugsimulation für erfahrene Digi-Piloten.

GRAFIK	*74%*
SOUND	*71%*
REALISMUS	*82%*
MOTIVATION	*72%*
URTEIL	*74%*

Für Könner
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Domark

Angesagt sind zumindest 16 MHz, eine Festplatte und 2 MB Arbeitsspeicher. 16/32 Bitcode-Versionen anbei.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

©FUNNY-SOFTWARE

Entertainment-Center für Computer-Software und Videospiele

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

0711 / 8 56 85 34 - 85 03 25

Telefax: 0711 / 8 17 99 95

Bestellservice:

Hessen: Frankfurt	Hessen: Kassel	N-Sachsen: Hannover	Württemberg: Aalen	NRW: Düsseldorf	Baden: Freiburg	Bayern: Fürth
12-18 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10-18.30 Uhr	10 - 18.30 Uhr
069/613282	0561/711389	0511/321796	07361/680663	0211/131979	0761/382590	0911/745419

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,00 – Ausland:Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Inh. Oliver Heck

★ ★ ★ Wir wünschen unseren Kunden ein schönes Weihnachtsfest ★ ★ ★
★ ★ ★ und ein friedliches neues Jahr ★ ★ ★

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
1869	79,95	-	92,95
A-Train	-	-	99,95
A-Train Construction Set	-	-	65,95
Aces of the Pacific	a.A.	-	89,95
An American Tail	-	-	73,95
Alone in the Dark	-	-	99,95
Amazon	-	-	96,95
Airbus 320	94,95	94,95	94,95
B 17 Flying Fortress	-	-	104,95
B.A.T 2	a.A.	-	92,95
Bane of the Cosmic F. dt.	89,95	-	84,95
Battle Isle Data	42,95	-	42,95
B.c.Kid	a.A.	a.A.	a.A.
Betrayel of Kond..Legacy	a.A.	a.A.	a.A.
Bill Tomato Game	69,95	a.A.	-
Black Crypt	64,95	-	-
Black Sect	78,95	-	89,95
Buck Rogers 2	a.A.	-	72,95
Bundesliga Man. Prof.	69,95	a.A.	69,95
Caesar	a.A.	a.A.	a.A.
Campaign	79,95	-	92,95
Castle II	-	-	92,95
Civilization dt.	87,95	-	104,95
Crisis i.t. Cremlin	-	-	104,95
Curse of Enchantia	73,95	-	92,95
Cyber Zerk	a.A.	-	-
Cytron	69,95	a.A.	-
Dark Queen of Krynn	-	-	78,95
Dark Half	-	-	82,95
Dark Hall	-	-	a.A.
Darklands	-	-	107,95
Darkmann	72,95	72,95	-
Darkseed	-	-	98,95
Dark Sun	a.A.	a.A.	a.A.
Das Schwarze Auge	78,95	78,95	89,95
Devious Desings	64,95	64,95	-
Dylan Dog	-	-	a.A.
Dynablaster	75,95	-	82,95
Elf	-	-	79,95
Elvira Mistress 2	78,95	-	89,95
Elvira 2	78,95	78,95	89,95
Eternam	-	-	89,95
Europ. Football Champ.	67,95	-	-
Eye of Beholder 2 dt.	92,95	-	89,95
Eye of the Storm	72,95	-	84,95
F-15 Strike Eagle 3	-	-	114,95
F-16 Falcon 3.0 dt.	-	-	104,95
Falcon 3.0 Mis 1	-	-	65,95
Fantastic World	86,95	86,95	a.A.
Fire + Ice	64,95	a.A.	a.A.
Formula O. Grand Prix	79,95	79,95	84,95
Genfire	-	-	92,95
Gobliins 2	79,95	-	99,95
Grand Prix Unlimited	a.A.	-	84,95
Gunship 2000	a.A.	-	87,95
Gunship 2000 Miss.	-	-	65,95
Hardball III	a.A.	-	87,95
Harpoon 2	78,95	-	89,95
Harrier Jump Jet	-	-	114,95
Head to Head	79,95	79,95	89,95
Hexuma	92,95	-	92,95
History Line 1914 - 1918	86,95	-	99,95
Humans dt.	79,95	-	92,95
Indiana Jones 4 dt.	a.A.	-	99,95
Island of Dr. Brain	-	-	89,95
Kings Quest 6	-	-	99,95
Laura Bow II	a.A.	a.A.	89,95.
Leather God. of Phobos	-	-	114,95
Leeds United Champion	65,95	65,95	-
Legend of Kyrandia	89,95	-	99,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
Leisure Suit Larry 5 dt.	96,95	-	96,95
Lemmings	62,95	62,95	-
Lemmings 2	73,95	73,95	92,95
Lemmings Standal. Vers.	62,95	62,95	74,95
Les Manley lost in L.A.	-	-	89,95
Link Troon North	-	-	44,95
Links (nur Hd)	98,95	-	86,95
Links Bartan Creek	-	-	44,95
Links Bayhill Course	-	-	44,95
Links Pro	-	-	107,95
Lord of Rings II	-	-	84,95
Lotus 3	65,95	65,95	-
Lure of Tempress	72,95	-	79,95
Lyconix	65,95	a.A.	a.A.
Mad TV Data	-	-	26,95
Mantis	-	-	107,95
Master Golf	79,95	79,95	a.A.
Might & Magic 4	-	-	79,95
Millemiglia	-	-	a.A.
Monkey Island	89,95	89,95	94,95
Myth	65,95	-	-
Nigel Mansells	73,95	-	-
Patrizier	78,95	-	89,95
Perfect General	87,95.	a.A.	94,95
Perfect General DD	49,95	-	49,95
Pinball Fantasy	65,95	-	-
Prophecy glithe Shadow	-	-	72,95
Police Quest 3 dt.	86,95	-	86,95
Pools of Darkness	72,95	-	74,95
Populous II	67,95	67,95	a.A.
Populous 2 Chall. Data	39,95	39,95	-
Populous 2 Plus	89,95	89,95	-
Power Monger	74,95	74,95	87,95
Psyborg	64,95	-	-
Push over	64,95	64,95	72,95
Quest for Glory III	-	-	99,95
Rampart	a.A.	-	78,95
Railroad Tycon	78,95	74,95	84,95
Read Rash	65,95	-	-
Rex Nebula	-	-	99,95
Robin Hood (Sierra) dt.	78,95	-	86,95
Scenario	73,95	73,95	79,95
Secret Weap. o. Luftw.	-	-	94,95
Sensible Soccer	64,95	64,95	-
Sherlock Holmes	-	-	99,95
Siege	a.A.	-	73,95
Silent Service 2	78,95	78,95	82,95
Space Quest 4 dt.	89,95	-	86,95
Space Quest 5	a.A.	a.A.	a.A.
Spellcasting 301	-	-	79,95
Spellcraft	-	-	92,95
Spelljammer	a.A.	a.A.	a.A.
Strike Commander	-	-	107,95
Striker	72,95	72,95	-
Stunt Island	-	-	92,95
Summer Challenge	-	-	73,95
Task Force	-	-	107,95
The Lost Tribe	-	-	76,95
The Terminator 2029	-	-	99,95
Treasures II	-	-	114,95
Treasure of Sav. Front	-	-	78,95
Troddlers	65,95	-	a.A.
Ultima 7	-	-	89,95
Ultima 7 dt.	-	-	107,95
Ultima Under World	-	-	89,95
V for Victory	-	-	117,95

Programm	AMIGA	ATARI	IBM
War of the Rocks	a.A.	a.A.	a.A.
Wax Works	79,95	-	79,95
Wayme Gretzleyy 3	-	-	92,95
Ween	79,95	-	59,95
Where i.t. W. is C. Sandiego	-	-	117,95
Wing Commander I	99,95	-	54,95
Wing Commander II	-	-	78,95
Wing Com. II Miss D.2	-	-	49,95
Wizardy 7	-	-	92,95
Zool	73,95	a.A.	-

HARDWARE + ZUBEHÖR

Joysticks:

Competition Pro. Standard schwarz	DM	27,95
Competition Pro. Standard transparent	DM	29,95
Competition Pro. Standard transparent-blau	DM	39,95

Joysticks PC:

Thustmaster	DM	199,00

Zubehör:

elektr. Bootselektor	DM	44,95
Maus-Joystick Umschalter	DM	39,95
Syncro Express 3	DM	99,00
Amiga Action Replay 3f. A500	DM	199,00
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM	219,00
Nullmodem-Kabel	DM	29,95
Druckerständer	DM	34,95
X-Copy Prof. 5.0	DM	79,95
Kickstart-Umschaltplatine	DM	89,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3	DM	119,00
Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0	DM	249,00
Amiga 500 kompl m.Maus	DM	799,00
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB	DM	829,00
AMIGA 500 plus	DM	849,00
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM	579,00
TV-Modulator	DM	79,95

Speichererweiterung für A 500 auf 1 MB:

mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM	69,00
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate	DM	79,00
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM	139,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island 2	DM	153,95
mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof.	DM	134,95

Speichererweiterung
für A 500 Grundversion erweiterbar auf
512 KB Preis: DM 99,00 — 1.8 MB Preis: DM 249,00

für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:
512 KB Preis: DM 129,00 — 2.3 MB Preis: DM 299,00

für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:
2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00

Laufwerke zu SUPERPREISEN

3.5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 DM 144,00

3.5" Floppy Drive intern für A 500	DM	144,00
Laufwerke für PC 3.5" 1,44 MB	DM	159,00
Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB	DM	169,00

Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:

A508 52 MB (Quantum LPS 52)	DM	1.217,00
A508 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.519,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00

Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:

A2008 52 MB (Quantum LPS)	DM	1.139,00
A2008 105 MB (Quantum LPS 105)	DM	1.439,00
A2008 182 MB (Quantum LPS 182)	DM	1.998,00
Mehrpreis je 2 MB RAM	DM	196,00
Flicker Fixer für A500/2000	DM	299,00
Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon.	DM	899,00

Sound Galaxy DM 298,00

Unsere Ladengeschäfte finden Sie in:

7000 Stuttgart-Feuerbach
Stuttgarter Str. 99
(Biberturm)
Tel.: 0711/8568534

7080 Aalen
Storchenstr. 5b
Tel.: 07361/680663

7800 Freiburg
Schreiberstr. 18
Tel.: 0761/382590

3000 Hannover
Georgswall 3
Tel.: 0511/321796

Neu! Neu! Neu!
Seit 1.10.92
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
(Altstadt)
Tel.: 0211-131979

Neu! Neu! Neu!
Seit 14.11.92
8510 Fürth
Ludwigstraße 36
Tel.: 0911/745419

Neu! Neu! Neu!
Seit 16.11.92
3500 Kassel
Werner Hilpert Str. 22
Tel.: 0561/711389

Neu! Neu! Neu!
Seit 27.11.92
O-6502 Gera
Laasener Str. 29

Aktive Franchise-Partner in Städten ab 100.000 Einwohner gesucht!

SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung



Wer will den Elfen helfen?





Was darf man von einem Plattformgame erwarten, das auf dem Amiga bereits über ein Jahr am Buckel hat, aber erst jetzt für die MS-Dose konvertiert wurde? In diesem Fall besser nicht *zu* viel…

Wo nämlich die PC-Umsetzungen von „Gods" oder „Risky Woods" ihrem Vorbild durchaus das Wasser reichen können, läßt diese Konvertierung ein gutes Stück der ursprünglichen Spielbarkeit vermissen — na, und die Story von der entführten Prinzessin war von jeher nicht gerade ein Gipfel der Originalität.

Schlüpfen wir aber trotzdem in die Rolle des Cornelius, um die edle Dame zu befreien. Unser Recke kann über Plattformen laufen und springen, Leitern erklimmen und Kugeln verschießen, mit deren Hilfe kleine und große Biester beseitigt werden. Anders als bei der Amiga-Version treten die Feindesscharen hier jedoch so massiv auf, daß oft keine Chance zum Ausweichen bleibt; der unverschuldete Energieverlust ist quasi vorprogrammiert! Schade eigentlich, denn im Grunde wäre Elf gar nicht übel: Die acht Level sind schön umfangreich, die Fantasy-Gegner darin kommen vielfältig und farbenprächtig daher. Es gilt, eher simple Rätseleinlagen der Sorte „Bring mir dieses, dann kriegst du jenes" zu lösen, und wer unterwegs kleine Pelztierchen bzw. Kräuter aufsammelt, darf sie in Shops gegen Extrawaffen oder Informationen eintauschen.



Da der Spielstand (wie auch die Highscoreliste) speicherbar ist, bleibt Elf trotz des gehobenen Schwierigkeitsgrades lösbar. Erfahrene Zocker können also durchaus mal einen Blick in die — allerdings nicht scrollende — Welt der Elfen wagen, zumal Grafik, Sound und Steuerung voll in Ordnung gehen. (rl)

Elf

Technisch solide, allerdings nicht immer faire Plattformkost.

GRAFIK	*72%*
SOUND	*70%*
STEUERUNG	*72%*
MOTIVATION	*66%*
URTEIL	*69%*

Für Könner
Preis: ca. 119,— DM
Hersteller: Ocean

Geschwindigkeit ist keine Hexerei, 20 Mhz reichen dicke.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

* *

Auf Zelluloid gibt's den Terminator erst zweimal, in der digitalen Version holt Arnie bereits zum dritten Schlag aus: Nach Ocean und U.S. Gold setzt nun auch Bethesda Softworks auf die Zugkraft des futuristischen Robot-Söldners.

Laut der „Wayne Gretzky"-Macher sollen diesmal nicht bloß Aktionisten zum Zuge kommen, sondern auch Abenteurer und Rollenspieler. Doch grau ist alle Theorie, denn in der Praxis gibt's hier wenig zu grübeln: Bei der Charaktererstellung braucht man sich lediglich über den Namen des Alter Egos Gedanken zu machen, und die Rätselnüsse im Spiel sind auch nicht gerade von der knackigen Sorte. Nein, in den 19 Missionen steht doch eindeutig Ballern im Vordergrund!

Man verfügt über einen Kampfanzug, der vor Missionsbeginn mit Lasern und Granaten aufgerüstet wird, später kommen weitere Wummen dazu, um Terminatoren, Walkern und diversen Fluggeräten kräftig einheizen zu können. Die Kämpfe finden in (blockweise gescrollten) 3D-Landschaften statt, in denen man sich relativ frei bewegen kann. Karte und Scanner geben Auskunft über die momentane Gegnerdichte im Nahbereich, und dennoch fehlt es an Pfiff: Die Aufträge ähneln einander doch sehr, außerdem ist der Schwierigkeitsgrad recht happig ausgefallen, zumal die komplexe Steuerung über Maus und ein halbes Dutzend Tasten oft ein unverschuldetes Opfer fordert. Grafik und Sound sind ebenfalls für keinen Meilenstein gut, höchstens die Zoomeffekte des feindlichen Techno-Zoos machen von sich reden.

Wen das alles nicht stört, der kann ja mal die erforderlichen 14MB auf der Festplatte freischaufeln — Missiondisks sind bereits angekündigt. (rl)

The Terminator 2029

Brauchbare Actionkost mit einer Mini-Prise Abenteuer.

GRAFIK	*68%*
SOUND	*59%*
STEUERUNG	*57%*
MOTIVATION	*60%*
URTEIL	*59%*

Für Geübte
Preis: ca. 139,— DM
Hersteller: Bethesda Softworks

Erst ein schneller 386er macht die Action zur Action.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

THE TERMINATOR 2029

Techno-Tango



Bullige Action



Knapp ein Jahr hat Ocean gebraucht, um diese Filmversoftung vom Amiga auf den PC umzusetzen — mit dem Ergebnis, daß sich nun manches verbessert und einiges verschlechtert hat…

Werfen wir zunächst einen Blick auf das unveränderte Spielprinzip: Es gibt fünf verschiedenartige Kurzmissionen, die man entweder einzeln anwählen („Arcade-Modus") oder in der vorgesehenen Reihenfolge („Film-Adventure") erledigen kann. Dabei handelt es sich um materialermüdende Duelle des Dioden-Sheriffs mit einem Robot-Ninja, Autoverfolgungs- und Karambolage-Jagden à la „Chase HQ", knackige Straßenkämpfe, Hausdurchsuchungen mit anschließender Geiselbefreiung und last not least erstaunlich realistische Flugsequenzen, wenn Robobobby die Antigrav-Hose zündet.



Bei der Technik können wir die gute Musik und die erträglichen FX gleich als weitgehend unverändert abhaken — die auch im Original schon flotte Vektorgrafik hat dagegen in punkto Tempo und Detailreichtum sogar noch ein paar Zähne zugelegt. Dafür wurde an anderer Stelle kräftig geschlampt: Einmal sind die Screentexte in Pseudo-Deutsch gehalten, zum anderen will der Blechbulle mit einigen Maustreibern einfach nicht zusammenarbeiten, so daß sein Herrchen auf Keyboard oder Stick ausweichen muß. Da sich manche Sequenzen aber nur per Maus vernünftig steuern lassen, haben die Besitzer von exotischen Nagern im Kampf gegen das programmierte Verbrechen von vornherein schlechte Karten!

Man muß hier also schon ein paar Augen zudrücken, aber das tut man ja gern, wenn man dafür seinem Leinwandliebling endlich persönlich zur stählernen Hand gehen darf. Oder etwa nicht? (rf)


Robocop 3

Abwechslungsreiche Vektor-Action für Kinogänger.

GRAFIK	*80%*
SOUND	*66%*
STEUERUNG	*59%*
MOTIVATION	*72%*
URTEIL	***68%***

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,— DM
Hersteller: Ocean

Ein (sehr) schneller 286er mit Festplatte ist hier Mindestvoraussetzung.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

* *

Bunny Bricks

Falscher Hase

Was für eine Baseball-Variante will uns Silmarils denn hier unterjubeln? Die Spielregeln haben zwar sehr viel mit „Breakout", aber praktisch nichts mit dem amerikanischen Nationalsport zu tun…

Tja, und die superdümmliche Vorgeschichte um eine entführte Freundin paßt dann überhaupt nicht mehr ins Konzept. Denn von der Sache her dreht sich alles um 30 Level voller Mauern, die der am unteren Screenrand hin- und herwuselnde Bunny steinchenweise zertrümmern muß. Traditionsgemäß gibt es besonders widerstandsfähige Steine und allerlei versteckte Extras (Zeitlupe, Superschläger, Bonuspunkte, Zusatz-Ball etc.) zum Aufsammeln; traditionsgemäß ist das altbackene Spielprinzip schon mehr als überholt. Daran kann natürlich der Baseballdress des Langohrs ebensowenig rütteln wie der Schweinchen-Schiedsrichter im Hintergrund oder der Marienkäfer-Pitcher, der den Ball ins Spiel wirft.

Zeitverschwendung, auf die öde Comic-Grafik, die unerträgliche Musik oder die schlappen FX näher einzugehen — entscheidend ist die katastrophale Handhabung des Hasen, dessen Baseball-Schläger ein erbärmlicher Ersatz für das sonst übliche Paddle ist. Dabei ist es ziemlich unerheblich, ob man dem Ball per Stick oder Tastatur hinterherjagt, die Trefferchancen hängen einzig und allein von der anfangs gewählten Spielgeschwindigkeit ab. Nur der „low"-Modus ermöglicht zumindest so etwas ähnliches wie Ballkontrolle, in der Stellung „high" ist das Game ebenso unspielbar wie die gleichzeitig erschienene Amigaversion.

Lange Rede, kurzer Sinn: Bunny Bricks ist ein ebenso verzweifelter wie mißlungener Versuch, kalten Kaffee als Cola zu verkaufen. Pfui Deibel! (ms)

Bunny Bricks

Unsägliche Breakout-Variante im Baseball-Trikot.

GRAFIK	*48%*
SOUND	*35%*
STEUERUNG	*22%*
MOTIVATION	*16%*
URTEIL	***19%***

Variabel: 2 Stufen
Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Silmarils

Je langsamer der PC, desto spielbarer das Game…

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Nachdem gerade das Fest des großen Geldausgebens war, ist es ja nicht auszuschließen, daß Ihr Euren gesamten Etat bereits inflationssicher in neue Hard & Soft investiert habt. Falls doch noch ein Hunni übrig ist, könnten wir Euch dafür allerdings fast 500 PD-Spiele und -Tools anbieten…

Die Techniker unter Euch haben sicher längst erraten, daß hinter diesem unglaublich klingenden Angebot schon aus reinen Speichergründen nur eine CD stecken kann. Das ist auch vollkommen richtig — aber damit all die Leute, bei denen kein CD ROM-Laufwerk unterm Weihnachtsbaum lag, jetzt nicht frustriert weiterblättern müssen, haben wir ein bißchen im Katalog von CDV geblättert und außerdem noch ein paar altmodische Disk-Games aufgestöbert.

Jeder kennt sie, und fast jeder haßt sie: Jene zwielichtigen Gestalten, die sich wegen der günstigen Fluchtmöglichkeiten mit Vorliebe in der Nähe von Bahnhöfen niederlassen und den Leuten dort mit dem „Hütchenspiel" das Geld aus der Tasche ziehen. **Shell Game** auf der Disk **9571 HD** verbindet dagegen das Angenehme mit dem Kostensparenden! Man spielt allein des Spieles wegen, und der einmalige Einsatz von 7,50 DM läßt sich gerade noch verschmerzen. Anfangs eher gemächlich, von Runde zu Runde dann immer schneller, vertauscht der Compi die drei Hütchen, per Mausklick wählt man dasjenige aus, unter dem man den wertlosen Inhalt vermutet. Highscores und Soundeffekte fehlen, lediglich das Auge wird mit einem Raytracing-Bild verwöhnt. Trotzdem immer noch besser als die kostspielige Bahnhofs-Variante, zumal der PC wenigstens ehrlich zockt.



Besser als am Bahnhof: Shell Game

Die Idee, ganz normale Konsum-Werbung mit einem (beinahe) ganz normalen Computerspiel zu verbinden, hatten zwar schon mehrere, aber das Reutlinger Software-Haus Comad („Das Erbe") macht ausschließlich dies und nichts anderes. Das neue Freeware-Game der Spezialisten für digitales Product-Placement heißt **Sony**, und dreimal dürft Ihr raten, worum es dabei geht…

Vordergründig geht es aber zunächst mal um Oykot, den Herrscher der elektronischen Unterwelt. Er hat sich allerlei Sony-Produkte unter den Nagel gerissen, sie fein säuberlich zerlegt und die Einzelteile anschließend in den 50 Paßwort-gesicherten Leveln dieses Jump & Runs versteckt. Per Stick oder Keyboard muß der unbewaffnete Held (der zu allem Überfluß auch noch Walkman heißt!) da nun unter Zeitdruck durchgehetzt werden, wobei ihm ständig böse Monster seine fünf Batterie-Leben ausknipsen wollen. Die wenigen Animationen sind gar nicht übel, dafür hätte die bildweise umgeschaltete VGA-Grafik ruhig ein paar Details mehr vertragen. Aber da trotz des sicherlich kräftig subventionierten Preises von 6,50 DM auch noch eine einwandfreie Steuerung auf den 3.5-Zöller gepackt wurde, kann man sich das Konsum-Labyrinth mit der Bestellnummer **10491** schon antun.



It's a game: Sony









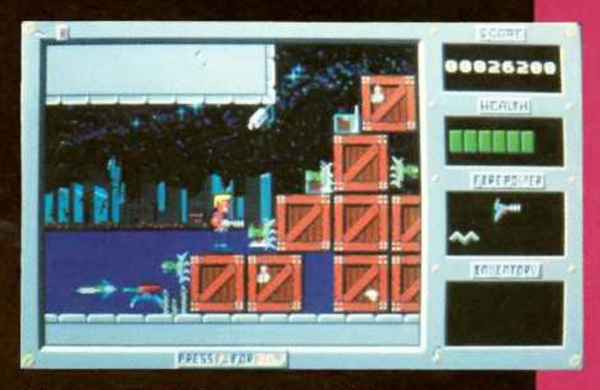
So, jetzt sind aber die CD ROM-Besitzer dran: Satte 470 Spiele und Animationen hält die CD **Game Power** parat, 400 davon sind für den DOS-Betrieb, die übrigen 70 für die Benutzeroberfläche „Windows" gedacht. Die Speicherkapazität der Silberscheibe mit der Nummer **CDR-400** ist damit zwar immer noch nicht ausgereizt, aber 250 MB an Daten für 99,- DM sind natürlich trotzdem ein echtes Sonderangebot.

Im Preis ist schon mal ein sehr komfortables Menü enthalten, das in die Bereiche Geschicklichkeit, Adventures, Strategie, Jump & Run, Weltraum und Lernspiele unterteilt ist. Was den spielerischen Inhalt angeht, spricht eigentlich eine kleine Titel-Auswahl für sich: „Commander Keen 1 & 4", „Beyond Columns", „Secret Agent", „Jill of the Jungle", „Cosmo's Cosmic Adventure", „Duke Nukum", „Shooting Gallery", nicht zu vergessen die unvermeidlichen „Tetris"-Varianten. Von einigen Games sind sogar die Vollversionen in verschlüsselter Form auf der CD, das nötige Paßwort erhält man bei der Registrierung. Zusätzlich gibt's noch Demoversionen von kommerziellen Spielen, wie „Aces of the Pacific" oder „B-17 Flying Fortress" sowie den Dateimanager „DOS Command Center".

Bis auf 30 Programme, die unbedingt nach einer Harddisk verlangen, können alle Games direkt von der CD gestartet werden. Wer Super VGA- und Soundblaster-Karte, 2 MB RAM und eine Maus sein eigen nennt, braucht sich um Lauffähigkeitsprobleme keine Gedanken zu machen, die meisten Programme geben sich aber laut Anbieter auch mit einer schwachbrüstigeren Konfiguration zufrieden. Das gerade erwähnte **DOS Command Center** ist praktisch die Shareware-Variante des bekannten Datei-Managers „Norton Commander" und unter der Nummer **8029 HD** auch auf Disk erhältlich. Wie sein kommerzieller Bruder ist das Kommandozentrum sowas wie eine eierlegende Wollmilchsau, die so ziemlich alles kann, was auch nur entfernt mit Dateien zu tun hat: kopieren, betrachten, editieren, umbenennen, bewegen, etc. Wer sich an den „Norton Commander" gewöhnt hat, braucht sich nicht mal umzustellen, da die Bedienung per Maus, Pulldown-Menüs und Hotkeys zu 99 Prozent identisch ist. Darüberhinaus hält das **DOS Command Center** eine komfortable Hilfefunktion bereit, unterstützt und vereinfacht den Umgang mit Archivier-Programmen und formatiert nebenbei auch Disketten. Die uneingeschränkt funktionsfähige Shareware-Version kostet 7,50 DM, für die Registrierung mit Update-Service und Hotline werden 45,— DM fällig.



Total versilbert: Jill of the Jungle



Noch mehr Silber: Duke Nukum



Fast schon Gold: Commander Keen 4

Zum guten Schluß noch so eine technische Perle, die auch bei einem 286er eine Entlastung des Arbeitsspeichers ermöglicht, die DOS 5.0 selbst erst ab einem 386er bieten kann. Der 5,- DM billige **Upper Memory Driver** jagt Treiber aller Art (Maus, deutsche Tastaturbelegung…) in den Bereich zwischen 640 KB und 1 MB. Auch hier arbeitet die Shareware-Version ohne Einschränkungen, aber da die englische Dokumentation einschlägige Grundkenntnisse voraussetzt, ist das gute Stück für Neulinge im Speicher-Wesen nur bedingt geeignet.

Soweit nicht anders vermerkt, gelten die angegebenen Preise für 5,25"-Disks. Wer die bruchsicheren 3,5"-Scheiben bevorzugt, muß mit ein bis zwei Mark Aufpreis rechnen, für den Versand kommen nochmals 5,- DM hinzu. (pb)

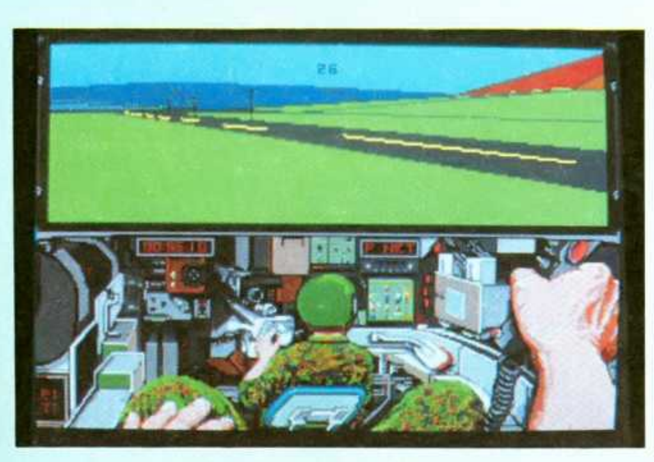
CDV-Software
Ettlinger Str. 5
7500 Karlsruhe
Tel.: 0721/22295

UP DATE SERVICE

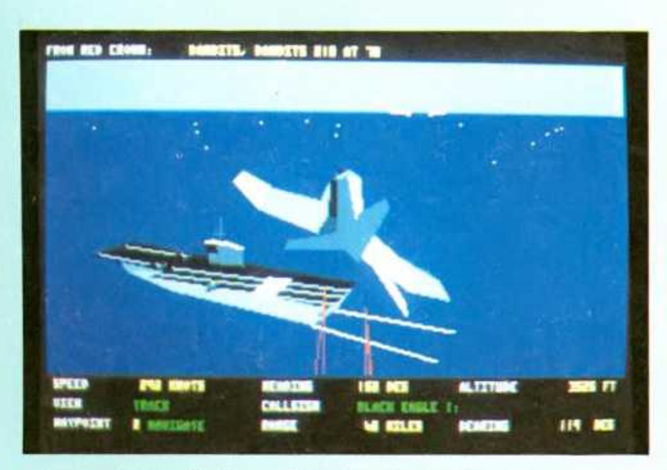
Um die Jahreswende herum ist traditionell ein verstärktes Aufkommen von Datadisks, CD ROM-Konvertierungen, Budget-Versionen etc. festzustellen. Aber wir stellen nicht nur fest, wir schildern Euch hier auch die konkreten Details!



Noch trivialer: Deluxe Trivial Pursuit



Billig-Panzer: Tank



Flieg & Spar: Flight of the Intruder



Runde Sache: Pacific Islands

Mehr

Das **Jetfighter 2 Pack** enthält neben dem Hauptprogramm die bei uns solo nie erschienene Mission-Disk „Operation Lightning Storm" sowie ein Hintbook — und das alles zum Flieg & Spar-Tarif von 69,- DM. Zum selben Preis schlägt „Falcon 3.0" mit der Zusatzdisk **Operation: Fighting Tiger** zurück, die eine verbesserte Ausführung der F-16, frische Waffen und ein neues, 270.000 Quadratmeilen großes Fluggebiet über Korea, Japan, Pakistan und Indien anzubieten hat. Wer den „Flight Simulator 4.0 B" besitzt, kann zusammen mit der **Aircraft and Adventure Factory** dafür seine eigenen Flieger entwickeln und testen. Als kleiner Akustik-Bonus ist darüberhinaus die Eingabe von eigenen Digi-Funktexten möglich! Hier kostet das Ticket 119,- DM. Für bodenständige Abenteurer mit einem schnellen 386er, „Ultima VII" auf der Festplatte und 69 überflüssigen Märkern in der Tasche kommt dagegen die Datadisk **Forge of Virtue** in Frage, die erfahrene Avatare zu neuen Abenteuern auf einer geheimnisvollen Insel einlädt.

Anders

Eine Riesenbox kriegt man bei den „Deluxe"-Versionen von **Where in the World is Carmen San Diego?** bzw. **Where in the USA is Carmen San Diego?**. Den Platz brauchte man weniger für die verbesserte grafische und soundmäßige Präsentation als für die zusätzlichen Clues in dem beiliegenden Weltalmanach. Der Preis von 119,- DM ist jeweils identisch, nur düst Carmen auf CD ROM in der Weltgeschichte herum, während sie die Staaten auf herkömmlichen Disk-Wegen bereist. **Pacific Islands** gibt's jetzt für 99,- DM in einer inhaltlich unveränderten Schillerscheiben-Ausführung, womit sich die Panzer-Inseln zumindest im Preis mit der nun auch deutsch erhältlichen Windows-Version von **Sim City** einig sind. Eine weitere Möglichkeit, einen einsamen Hunni auszugeben, wäre die Super VGA-Version der Multi-Player-Flugsimulation **Air Warrior**. Gut einen Zehner teurer wird's bei **Deluxe Trivial Pursuit**, das mit besserer Grafik, besserem Sound und vor allem auch ein paar neuen Fragen aufwarten kann.

Billiger

In der Budget-Ecke sind teilweise recht interessante Neuzugänge eingetrudelt. Dazu gehört der klassische Flugi **Flight of the Intruder** ebenso wie die Panzer-Simulation **Tank**, die Autoraserei **Stunt Driver**, die originelle Action-Knobelei **D/Generation** und der geniale Rolli **Ultima VI**. Eher mittelprächtig sind dagegen das Strategical **Operation Combat** und die Sportspiele **TV Sports Baseball** bzw. **TV Sports Boxing**. Einheits-Budgetpreis: rund 45,- DM. (mm)



DIE



COMPETITION

Was war die aufregendste Nachricht im letzten PC Joker? Für manchen vielleicht die Cocktail-Meldung, daß man einen 486SX inzwischen schon für einen Preis bekommt, den man vor wenigen Jahrzehnten noch für eine bessere Tastatur los wurde. Aber jetzt machen wir Nägel mit Köpfen: ALLES umsonst!

Das Keyboard kostet Euch keinen Pfennig, den Rechner gibt's als Dreingabe, das CD ROM-Laufwerk steckt sowieso schon drin, dasselbe gilt für die Soundkarte. Der Monitor sei Euch ebenfalls geschenkt, und auf das ganze übrige Zubehör wie Lautsprecher, Kopfhörer, DOS 5.0, Windows 3.1, „Mad TV" und „Monkey Island II" kommt's dann auch nicht mehr an — all das bekommt der glückliche Gewinner von uns, und wir schicken es ihm sogar bis vor die Tür!

Ja, sowas gibt's nur einmal, und das ist wortwörtlich gemeint. Was, Ihr hattet noch nie das Glück, das große Los zu ziehen? Auch kein Problem, denn der Vize-Gewinner darf eine entzückende ASI Music-Box einsacken, die aufmerksame Leser ebenfalls bereits aus dem letzten Cocktail kennen. Außer einer Thunderboard-Soundkarte gehört dazu wieder reichlich Zubehör, unter anderem Kopfhörer und Lautsprecher, nicht zu vergessen der Augen- und Ohrenschmaus „Monkey Island II"!

Und wo ist der Haken bei der Geschichte? Muß man möglicherweise fünf Minuten lang splitternackt auf einem Finger balancieren können, um hier mitmachen zu dürfen?! Nichts dergleichen, wer seine und unsere Anschrift richtig auf eine Postkarte schreiben kann, hat schon halb gewonnen. Die andere Hälfte besteht in der Antwort auf folgende Preisfrage:

Wie lautet der geläufige deutsche Name für Aquarius?

Kleiner Tip: Es ist ein Sternzeichen. Der Rest ist simpel — einfach die richtige Antwort auf die erwähnte Postkarte kritzeln und diese bis zum 31.1.1993 (Einsendeschluß) an uns schicken. Der Rechtsweg, die Mitarbeiter von Aquarius Systems International und die des Joker Verlags sind allesamt ausgeschlossen, den Schlüssel haben wir sicherheitshalber gleich weggeworfen.

Und daß wir Euch unverschämt viel Glück wünschen, ist wohl selbstmurmelnd!

Der Hauptgewinn

Ein T-Bird Drive

486SX mit 25 MHz, 50 MB Festplatte, CD ROM-Laufwerk, Monitor und viel, viel Zubehör

Der Vize-Preis

Eine ASI Music-Box

Thunderboard-Soundkarte mit Kopfhörer, Lautsprecher, Composer-Programm und „Monkey Island II"

Joker Verlag
„T-Bird Competition
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

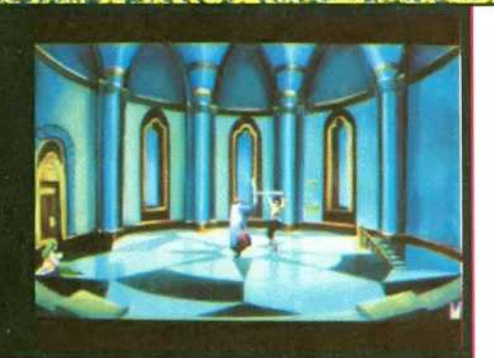



Für alle, die es ganz
3 MAGAZINE VON SPEZIALISTEN FÜR SPEZIALISTEN
JETZT GANZ NEU!
JEDEN MONAT NEU!
JOKER EXTRA MEGABLAST
JOKER EXTRA NR. 1
8,50 DM/68,- öS
8,50 sfr/8,50 hfl
7.600 Lit
JOKER EXTRA
MEGABLAST
DIE BESTEN KONSOLEN UND VIDEOGAMES
VIEL HARD- UND SOFTWARE ZU GEWINNEN!
FÜR ALLE KONSOLEN UND HANDHELDS!
MEGA-STARK
ÜBER 80 SPITZENMODULE IM TEST!
MEGA-HART
HARDWARE-BERICHTE MIT STÄRKEN UND SCHWÄCHEN JEDER KONSOLE!
MEGA-GUT
MASSENHAFT TIPS, TRICKS, CHEATS UND LÖSUNGSHILFEN!
MEGA-COOL
ENTSTEHUNGSGESCHICHTEN UND HINTERGRUND-INFOS FÜR INSIDER!
KONSOLEN-POWER TOTAL!
Das Sonderheft für Konsolenfreaks mit allen Topmodulen, Hardware-Infos & Lösungshilfen!
AMIGA JOKER
12/92
DERZEIT DAS
MEISTGEKAUF
AMIGA-MAGAZIN
WAXWORK
MOTÖRHEA
CAMPAIGN
ASSASSIN
ERSTE INFOS-ERSTE BILDE
TRANSARCTIC
DAUGHTER O
SERPENTS
JETZT AUCH AM AMIGA
RAMPART
LEGEND O
KYRANDIA
ENDSTATION INDEX
VERBOTENE SPIE
SCHILLERNDE ZUKUNFT
DAS NEU
CD-ROM A57
Joker Verlag · Deutschlands großer


genau wissen wollen!
Die meistgekaufte Zeitschrift in deutscher Sprache, wenn es (nur) um Amiga-Spiele geht!
JETZT GANZ NEU!
JOKER VERLAG PRÄSENTIERT:
DM 8,50/ÖS 68,-/SFR 8,50 HFL 9,90/ LIT 7600
SONDERHEFT NR. 4
SONDERHEFT
ADVENTURES
DIE BESTEN COMPUTERSPIELE ALLER ZEITEN
JOKER SONDERHEFT ADVENTURES
FÜR AMIGA, PC, ATARI ST UND C64!
ABENTEUERLICH...
ÜBER 80 ABENTEUERSPIELE IM TEST!
EINE WOCHE USA MIT BESUCH BEI SIERRA ZU GEWINNEN!
LOSGELÖST...
UNMENGEN VON TIPS, TRICKS, PLÄNEN UND LÖSUNGEN!
INTERESSANT...
PREVIEWS & NEWS! ENTSTEHUNGSGESCHICHTEN! INSIDER-INFOS & EXKLUSIV-FOTOS!
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
WAHL ZUM AMIGA-SPIEL DES JAHRES
KNOW HOW
Das Sonderheft für Abenteurer mit den besten Computer-Adventures, starken Insider-Infos und Lösungshilfen!
Spezialist für Computer-Entertainment

Die Prinzenrolle

Teil fünf der Aristokraten-Saga war ja spielerisch eher kleinbürgerlich ausgefallen, aber diesmal präsentiert Sierra-Chefin Roberta Williams feudalen Adventure-Spaß in nobler Aufmachung!





KING'S QUEST VI:
HEIR TODAY, GONE TOMORROW

Während Papa Graham im Vorgänger fleißig abenteuerte, nutzte Prinz Alexander die Gelegenheit, um sich unsterblich in die schöne Cassima zu verlieben. Nun will Sohnemann die Gute endlich vor den Traualtar schleppen, was sich natürlich als genretypisch beschwerlich erweist. Es geht schon mal damit los, daß die Angebetete in einem Inselreich wohnt, das nur Navigations-Profis ansteuern sollten — aber was ein verliebter Königssohn ist, der strandet ganz einfach am richtigen Strand. Doch zu früh gefreut, denn inzwischen scheint sich die Holde für einen anderen entschieden zu haben! Dabei handelt es sich auch noch um einen Wesir, und wer mehr als zwei Märchen aus 1001 Nacht gelesen hat, weiß, daß dieser Berufsstand nur aus Intriganten, Karrieristen und Königsmördern besteht…

In gewohnter Sierra-Manier bringt man per Maus und Iconleiste Licht ins Verschwörungs-Dunkel und versucht, Alex zu seiner standesgemäßen Partie zu verhelfen. Fünf fantasievoll gestaltete Inseln sind hierfür zu erkunden, wobei Begegnungen und Gespräche mit so illustren Einwohnern wie einer schlaflosen Auster, einem leibhaftigen Bücherwurm, zwei Damen aus einem Schachspiel oder gar dem Herrscher des Totenreichs auf dem Programm stehen. Ehe es jedoch soweit ist, muß pro Eiland eine Mini-Quest absolviert werden — etwa eine Kletterpartie, die ohne Handbuch nicht zu lösen ist. Auf diesen kleinen „Forschungsreisen" finden sich auch jede Menge Souvenirs für's mehrere Screens große Inventory, die es dann am rechten Ort und zum richtigen Zeitpunkt einzusetzen gilt.

Märchenhafte Grafik…



Rätselhafte Situationen…

Leider kann es aber durchaus passieren, daß unser verliebter Prinz im Eifer des Gefechts mal ein wichtiges Item übersieht, an das später kaum noch heranzukommen ist; ärgerliche Sackgassen sind hier also nicht ganz ausgeschlossen. Auch trödeln darf der Beinahe-Bräutigam in bestimmten Situationen nicht, es sei denn, er hegt Selbstmordgedanken — mit ungeduldigen Zeitgenossen, wie z.B. dem Chef der Schloßwache, ist nicht zu spaßen! Doch nicht nur „todernste" Situationen sind zu meistern, denn ein Tanz der Skelette oder die Schlammschlacht zwischen zwei Einheimischen sind allemal für ein herzhaftes Grinsen gut.

Aber zurück zum Ernst des Abenteurer-Lebens: Sierra hat sich die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen und an Schwachstellen, wie Story und Rätseldichte, kräftig gefeilt. Daß die liebevoll gestaltete Fantasy-Grafik ein Traum ist, versteht sich schon fast von selbst, genau wie die ordentliche Sounduntermalung. Hätte man jetzt noch zugunsten eleganterer Animationen beim etwas kitschigen und speicherfressenden Intro (samt Digi-Sprache) zurückgesteckt, dann hätte es womöglich sogar zum Hit gereicht. (ms)

Zauberhafte Begegnungen…

King's Quest VI

Hübsches Computer-Märchen mit Familien-Appeal.

GRAFIK	85%
SOUND	68%
ATMOSPHÄRE	82%
MOTIVATION	80%
URTEIL	81%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,— DM
Hersteller: Sierra

Festplatte ist ein Muß, die Maus sehr zu empfehlen und (zumindest) ein 286er mit 16MHz kein Fehler.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Es war einmal...

CURSE OF ENCHANTIA

Wenn die Hexenmeister von Core Design ein Adventure-Märchen für ganz junge Abenteurer zusammenbrauen, geht's grausamer zu als bei den Gebrüdern Grimm: Der Held steht schon mit einem Bein im Kochtopf!

Die Köchin des Todes ist eine böse Hexe, die die irdische Hülle des kleinen Brad dringend für ihren Verjüngungstrank benötigt. Deshalb hat sie ihn frisch vom Baseball-Feld weg zu sich ins Fantasy-Reich Enchantia gezaubert — und da möchte der unfreiwillige Frischzellen-Spender nun schleunigst wieder weg. Irgendwie verständlich…

Verständnisvolle Abenteurer können Brad via Tastatur, Stick oder Maus und einer Iconleiste à la Sierra beistehen, die wahlweise am oberen oder unteren Screenrand erscheint. Dabei ist die Aufteilung in Standard-Aktionen wie schauen, reden, nehmen etc. und speziellere Aktivitäten (etwa Münze werfen oder Helm aufsetzen), die erst über eine „Unter-Leiste" zugänglich sind, leider nicht gerade ein Muster an Benutzerfreundlichkeit. Tatsächlich kostet die Suche nach dem richtigen Icon oft mehr Zeit als die Lösung der eher komischen, denn wirklich komplizierten Rätsel. Darüberhinaus trübt an manchen Stellen das arg ruckelige Scrolling die Freude an der eigentlich sehr witzig gezeichneten und animierten Grafik, die Gespräche verlaufen meist etwas einsilbig, und der Sound paßt zwar gut zur Atmosphäre, ist aber nicht eben überwältigend. Die erwähnten Einschränkungen machen das Game für erfahrene Haudegen ziemlich ungeeignet, Jung-Abenteurer mit Sinn für skurrilen Humor könnten hier jedoch genau richtig liegen. Wo sonst trifft man schließlich auf wahrsagende Seehunde? (ms)

Curse of Enchantia

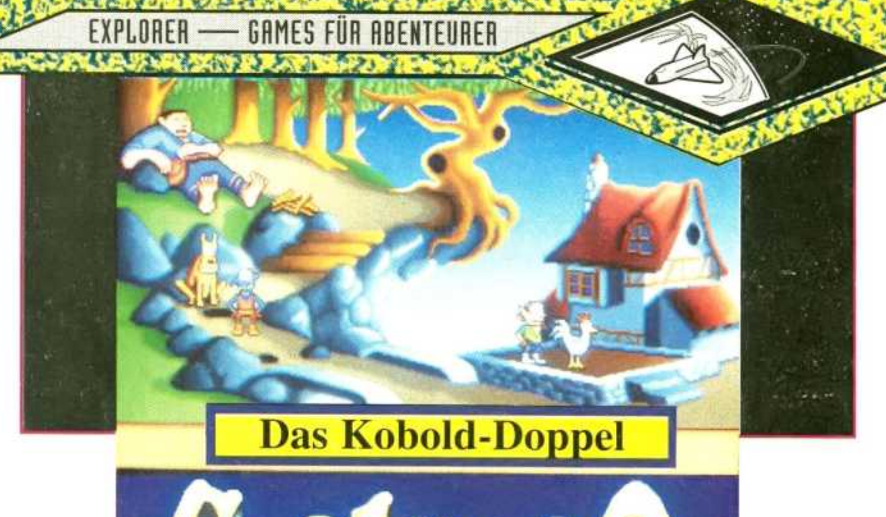
Kurzweilig für Einsteiger, zu kurz für Adventure-Profis.

GRAFIK	76%
SOUND	62%
ATMOSPHÄRE	70%
MOTIVATION	66%
URTEIL	68%

Für Anfänger
Preis: ca. 99,— DM
Hersteller: Core Design

Die Märchenwelt öffnet sich nur braven HD-Besitzern, dafür tut's jeder 286er.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Das Kobold-Doppel

Gobliins 2

Nachdem wir beim Vorgänger den verhexten König Angoulafre retten mußten, ist diesmal sein entführter Sohn dran. Daß die witzige Mixtur aus Knobelei und Adventure auch sonst Neues bietet, erkennt der Insider schon am fehlenden i…

Denn jedes Titel-i stand und steht für einen kleinen Goblin, der die auftauchenden Rätsel zusammen mit seinen Kollegen lösen muß. Folglich sind es jetzt nur noch zwei Helden, Fingus und Winkle geheißen. Dabei ist Fingus der Akademiker im Team, der den Leuten die benötigten Gegenstände immer abschwätzen will, während Winkle einfach herzhaft zugreift — was ihm manchmal recht schlecht bekommt. Mit wortwörtlich vereinten Kräften müssen die beiden bis ins Schloß des Kidnappers vordringen, um dann gemeinsam mit dem befreiten Prinzen die Heimreise anzutreten.

Anders als beim Vorgänger kann man nun innerhalb der jeweils etwa zwei bis fünf Screens umfassenden Reise-Stationen (meist) nach Belieben vor- und zurücklaufen, was das Gameplay erheblich aufwertet; die Beschränkung auf zwei Spielcharaktere kommt zudem dem Spielfluß zugute. Lob verdient auch die ausgefeilte, aber trotzdem kinderleicht zu bedienende Point & Klick-Steuerung — dasselbe gilt für die urkomisch animierte Grafik, bei der lobenswerterweise komplett auf Gewaltdarstellungen verzichtet wurde. Dafür gibt's stets zur Handlung passende Begleitmusiken, -effekte und sogar Sprachausgabe, die allerdings nur über den Piepser zu hören ist, falls man keine zweite Soundkarte besitzt.

Fazit: Gobliins 2 bietet zwar weniger Goblins, aber deutlich mehr Spiel! (C. Borgmeier)

Gobliins 2

Humorvolles Knobel-Abenteuer für Goblins von 9 bis 99.

GRAFIK	72%
SOUND	68%
STEUERUNG	76%
MOTIVATION	70%
URTEIL	72%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Coktel Vision

Für eine verständliche Sprachausgabe wird eine zweite Soundkarte benötigt.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

RoboSport

Wir sind die Roboter



Immer mehr Hersteller freunden sich mit der oft als Leistungsbremse verrufenen Benutzeroberfläche „Windows" an. Nach der Fenster-Version von „Sim City" legt Maxis nun gar ein reinrassiges Windows-Game vor! Die Story beamt uns ins Jahr 2020, wo Roboter zur Volksbelustigung in labyrinthisch angelegten Schlachtfeldern verheizt werden. Zunächst füttert jeder der maximal vier menschlichen oder digitalen Spieler seine zwei- bis achtköpfige Blech-Armee mit Befehlen wie laufen, warten, Bomben legen oder schießen; nach der Auswertung durch den Rechner bekommt man dann das materialmordende Ergebnis in einer Art Film zu sehen: Unter Abgabe von originellen Geräuschen und leuchtenden Explosionen verarbeiten sich die Schwermetall-Athleten gegenseitig zu Alteisen. Dank mehrerer Schwierigkeitsgrade, Spielfelder und -modi ist dabei auch für Abwechslung gesorgt.

Für Arbeit sorgt dagegen die komplexe Steuerung über diverse Menüs oder „Hotkeys" — ungeduldige Naturen werden daran trotz Windows-Bedienungsstandard einige Zeit zu knabbern haben. Dennoch sollte man am besten gleich noch seine Freunde zum auch via (Null-) Modem möglichen Mit-Schrotten überreden, denn mit menschlichen Gegnern macht das Blech-Strategical am meisten Spaß. Dann läßt sich auch eher über die etwas sparsame und dezent ruckelnde Grafik hinwegsehen, bzw. über den hübschen, aber nur spärlich vorhandenen Sound hinweghören.

In punkto Innovation und (Dauer-) Motivation hätte man von den *Sim*ulanten bei Maxis zwar doch ein bißchen mehr erwartet, aber für ein paar zünftige SF-Schlachten sind die kämpferischen Blechdosen allemal gut. (pb)



RoboSport

Roboter-Schlacht auf strategischer Basis.

GRAFIK	44%
SOUND	47%
STEUERUNG	65%
MOTIVATION	69%
URTEIL	64%

Variabel
Preis: ca. 99,— DM
Hersteller: Maxis/Ocean

Festplatte, Windows (ab 3.0), 2 MB RAM und Maus erforderlich.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

Dominium

Das Sechseck-Universum

Im Lande der Plattformen hat Microids mit „Nicky Boom" ja ein ganz solides Händchen bewiesen — aber was mag wohl hier und jetzt den Strategen bevorstehen? Nun, zunächst mal eine intergalaktisch hirnrissige Vorgeschichte um bedrohte Sonnensysteme, üble Kosmos-Barone und herzensgute Space-Ritter, die jedoch von einem fulminanten Intro versüßt wird. Etwas später weckt die (eher unschöne) Spieloberfläche mit ihren Sechsecken angenehme Erinnerungen an „Battle Isle", die dann aber beim Blick auf's Gameplay schnell wieder verfliegen: Dominium spielt sich in Echtzeit und außerdem sowieso völlig anders…

Die im Wabenmuster gersterten sieben Planeten des bespielbaren Sonnensystems beherbergen wiederum sieben versteckte Kraftstationen, von denen man fünf besetzen muß, um das Universum, oder was auch immer, zu retten. Freilich sitzt man zunächst mit 'ner popeligen Fabrik auf einer der Welten fest und muß Jeeps bzw. Panzer bauen, mit denen sich das Terrain erforschen läßt. Auftauchende Truppen des Gegners erledigt das schlecht funktionierende Autofeuer oder der manuelle Mausklick, mit Weltraumjägern wird das ebenfalls sechseckige All nach den anderen Gestirnen abgesucht, und per Truppentransporter verschifft man Kriegsmaterial an den Ort des Geschehens.

Ideen wären somit vorhanden, nur leider ist die spielerische Praxis etwas wirr und unübersichtlich. Letzten Endes retten auch die erträgliche Iconsteuerung, der langweilige Soundtrack (plus dreieinhalb FX), die nahezu stufenlos veränderbare Schwierigkeit oder der Zweier-Modus via Kabel bzw. Modem, das Kind nicht mehr — Dominium muß man nicht unbedingt haben. (jn)

Dominium

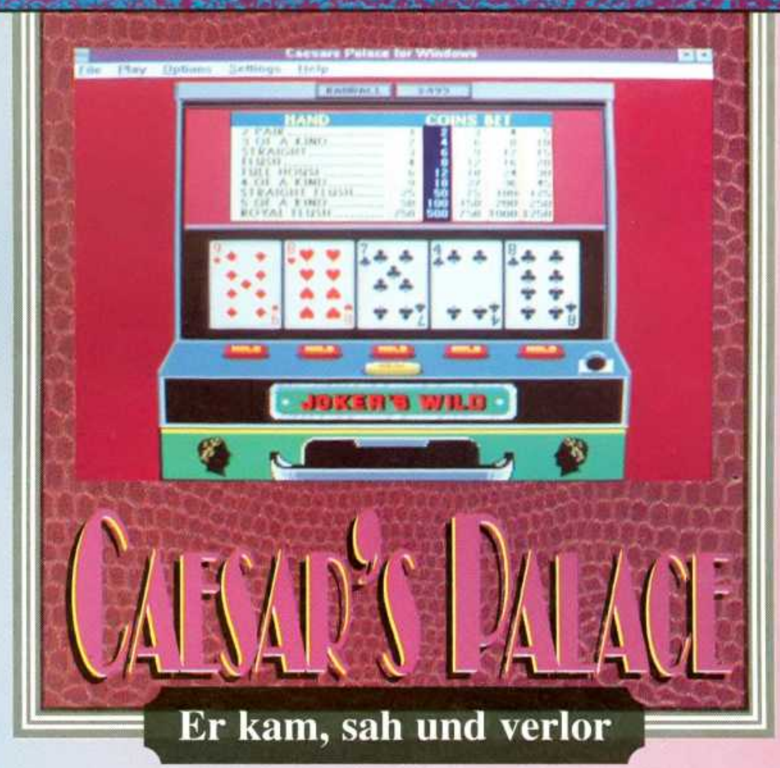
SF-Strategical ohne rechte Überzeugungskraft

GRAFIK	46%
SOUND	46%
STEUERUNG	56%
MOTIVATION	60%
URTEIL	54%

Variabel
Preis: noch offen
Hersteller: Microids

Läuft auf 286ern mit 12 MHz bereits recht ordentlich.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



CAESAR'S PALACE

Er kam, sah und verlor

Daß Casino am Computer eine langweilige Angelegenheit ist, kann man verstehen — aber warum muß es immer auch eine häßliche Angelegenheit sein? Und warum macht Virgins Spielhölle für Windows da keine Ausnahme?

Keine Ahnung, wir wissen's nicht. Was wir wissen, ist, daß dieses Spiel selbst im 16farbigen Super VGA-Modus eher nach Fred Feuersteins Höhle, denn nach Cäsars Palast aussieht; sei es nun der in Rom oder der in Las Vegas. Immerhin haben wir es diesmal mit einer echten Erstveröffentlichung zu tun, was dank Capcom in diesem Genre ja längst keine Selbstverständlichkeit mehr ist…

Der Rest ist so fragwürdig wie immer: Zu gewinnen gibt es bei der Digital-Zockerei nur die Überzeugung, sein Geld für ein optisch wie akustisch (vorläufig muß der PC-Piepser allein seinen Mann stehen, eine AdLib-taugliche Version soll eventuell folgen) unerträgliches Programm rausgeschmissen zu haben. Hier von „Gameplay" zu sprechen, wäre eine glatte Unverfrorenheit, selbst wenn von diversen einarmigen Banditen über Black Jack und Baccarat bis hin zu Roulette so ziemlich alle gängigen Casinospiele vertreten sind; selbst Exotika wie Craps (eine Würfelei) oder Pai Gow-Poker fehlen nicht. Auch die „Maushabung" geht in Ordnung, und man kann sogar bis zu drei menschliche oder digitale Kontrahenten einloggen. Da schließlich noch eine Menge Optionen verfügbar sind (etwa Roulette mit oder ohne Doppel-Null) ist Cäsars Palazzo ein ehrenwerter Vertreter seiner Gattung — bloß kommt das ganze Genre eigentlich nur bei schlimmen Schlafstörungen ernsthaft in Betracht. Oder sieht das, von Capcom und Virgin mal abgesehen, irgendjemand anders? (jn)

Caesar's Palace

Wer Digi-Casinos mag, wird solide bedient — aber wer mag die schon?

GRAFIK	*29%*
SOUND	*7%*
STEUERUNG	*70%*
MOTIVATION	*18%*
URTEIL	22%

Für Anfänger
Preis: noch offen
Hersteller: Virgin

Läuft nur mit „Windows 3.0" oder höher.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung







Der Senkrechtstarter

HARRIER JUMP JET

Lange Zeit machten die Programmierer einen großen Bogen um den seltsamen Stahlvogel, doch jetzt gibt's plötzlich zwei Simulationen des platzsparenden Senkrechtstarters — noch dazu zwei völlig unterschiedliche!



Einen direkten Vergleichstest haben wir uns daher auch verkniffen, denn Domarks strategisch angelegte Interpretation des Themas und dieser grafisch aufwendig gemachte Action-Flugi von MicroProse haben außer dem fliegenden Hauptdarsteller tatsächlich kaum Gemeinsamkeiten... Das beginnt schon mit dem Szenario, das uns hier wahlweise zum Nordkap, auf die Falklandinseln oder nach Hongkong entführt, wo in absehbarer Zukunft angeblich ebenfalls ein Krieg toben soll. Was dort jeweils genau zu tun ist, erfährt der Pilot erst unmittelbar vor dem Start, da die Missionen durch einen Zufallsgenerator erstellt werden. Größere Überraschungen sind dabei aber nicht zu befürchten, im großen und ganzen stehen altbewährte Arbeitsaufträge an, wie etwa die Zerstörung von Schiffen, Bodenstationen oder Rollbahnen sowie Aufklärungsflüge im Feindgebiet. Vorab darf man wählen, ob man einen einzelnen Einsatz fliegen möchte, eine Tages-Kampagne (ein Flug am frühen Morgen, drei tagsüber, zwei Nachteinsätze) oder gleich die volle Mega-Kampagne, die aus einem guten Dutzend Tag- und Nachtflügen besteht.

Es liegt auch im Ermessen des Spielers, ob er die englische Harrier-Variante AV-8B bevorzugt, die sich des nächtens per Radar orientiert, oder die amerikanische Version GR-7, bei der die überflogene Landschaft nach Sonnenuntergang durch ein grünes Infrarotbild dargestellt wird. Damit einem auch bewußt wird, in was für einem kuriosen Gerät man da eigentlich sitzt, erfolgen die Starts und Landungen nicht nur von gewöhnlichen Flughäfen, sondern teilweise auch von engen Waldlichtungen aus, wo die verstellbaren Düsen dieses Senkrechtstarters so richtig zur Geltung kommen.

Im Unterschied zum Domark-Harrier kontrolliert man allerdings bloß einen Flieger und kann auch keine eigenen Missionen zusammenbasteln.

Am überzeugendsten ist hier die mit allerlei farbenprächtigen Zwischenscreens aufgepeppte 3D-Grafik, deren Fraktallandschaften einen neuen Markstein in punkto Realismus setzen. Verantwortlich dafür zeichnet eine ausgetüftelte Schattierungstechnik, wie sie auch in der Kartographie verwendet wird — die somit klar erkennbaren Höhenunterschiede machen selbst das Überfliegen einer Hügelkette bei Nacht und Nebel fast schon zum Kinderspiel. Sound, Menüführung, Fluggefühl und Stick-Steuerung sind von solider, Microprose-typischer Qualität, bloß von Maus und Keyboard läßt man besser die Finger.

Übrigens: Harrier Jump Jet ist die erste Flugsimulation der Company, die nicht von „Wild" Bill Stealy und seinen Mannen, sondern einem englischen Programmierteam entwickelt wurde. Na denn, herzlichen Glückwunsch zu diesem gelungenen Einstand! (pb)

Harrier Jump Jet

Solider Action-Flugi mit innovativer Grafik

GRAFIK	81%
SOUND	70%
REALISMUS	84%
MOTIVATION	77%
URTEIL	79%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 129,— DM
Hersteller: MicroProse

HD-Installation und 1 MB RAM sind Mindestvoraussetzung, ein 386er-Triebwerk ist empfehlenswert.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Der Trucker lenkt, der Spieler denkt…

Auf der Gewinnerstraße

ON THE ROAD

Obwohl es bei dieser Wirtschaftssimulation aus deutschen Landen um das Transportgewerbe geht, dauerte der Umzug vom Amiga auf den PC geschlagene zwei Jahre. Tja, ein Spediteur hat's eben schwör…

Bis zu sechs Spieler dürfen hier die Kapitäne der Landstraße kreuz und quer durch ganz Europa (plus ein Stück Nordafrika) jagen. Davor sind allerdings erstmal ein paar Angaben zum gewünschten Schwierigkeitsgrad und Niederlassungsort, dem Einfluß des Wetters, dem Vorhandensein von Polizeikontrollen etc. erforderlich. Dann nimmt man auf dem Chefsessel Platz und stellt sich zunächst mal sein (erstes) Wunschmobil aus Führerhaus, Motor, Fahrgestell und Auflieger selbst zusammen.

In dem ziemlich karg wirkenden Büro befinden sich natürlich noch mehr Dinge außer einem Auto-Katalog; etwa ein Funkgerät zum Rumkommandieren der Fahrer, der übliche Notizblock, ein richtig funktionsfähiges Telefon und der Firmencomputer, der quasi eine kleine PC-Simulation in der Simulation ist. Man kann seinen Arbeitsplatz auch verlassen, um den übrigen Örtlichkeiten einen Besuch abzustatten, als da wären: Bank, Gericht, Flughafen und ein Detektivbüro, das Sabotage- und Spionageaufträge aller Art annimmt.

Obwohl für die PC-Version extra überarbeitet, ist die Präsentation immer noch nicht das Gelbe — mickriger Sound, kaum animierte Grafik und eine manchmal ziemlich undurchsichtige Maussteuerung. Doch am Gameplay selbst ist kaum etwas auszusetzen, da herrscht Realismus pur! Wer also auf Chrom und Rallyestreifen verzichten kann, sollte hier ruhig einsteigen. (mm)

On the Road

Schlicht präsentierte Wirtschaftssimulation für Trucker.

GRAFIK	*58%*
SOUND	*34%*
REALISMUS	*80%*
MOTIVATION	*71%*
URTEIL	*62%*

Variabel: 10 Stufen
Preis: ca. 89,— DM
Hersteller: Lifetimes

Umständliche HD-Installation, dafür ist eine XT-Version auf Bestellung oder im Umtausch erhältlich.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Selbst bei der Grafik wurde gespart…

Handel ohne Wandel

DYNATECH

Obwohl Reline haufenweise Wirtschaftssimulationen gemacht hat, ging das deutsche Softwarehaus in Konkurs — jetzt probieren es Holger Gehrmann und Olaf Patzenhauer nochmal mit dem neuen Label Seven Eleven.

Insgesamt 21 Firmen mit jeweils eigener Marktstrategie sind in dieser futuristischen Handelswelt vertreten, wovon maximal zwei auf die Icon-Kommandos menschlicher Kapitalisten hören. Wegen der bei jedem Neustart anderen Ausgangssituation kommt der anfänglichen Branchen-Auswahl besondere Bedeutung zu: Wenn z.B. alle Welt ins Ölgeschäft, das Transportwesen, den Bergbau oder die Landwirtschaft drängt, halten es vorausschauende Unternehmer besser mit der Wasserwirtschaft, wo sie wenig Konkurrenz, aber dafür viele Abnehmer haben…

Doch wie immer man sich entscheidet, anschließend steht praktisch nur noch der An- und Verkauf von Waren bzw. das Annehmen und Verteilen von Aufträgen auf dem Programm. Zwar kann man daneben auch Kredite aufnehmen, Reparaturen vornehmen oder Marktanalysen erstellen lassen, aber keins dieser altbekannten Features bringt wirklich Schwung in die Bude, einzig und allein der Nachrichten-Ticker verbreitet gepflegte Hektik. Also solide Hausmannskost, wohin man auch klickt und blickt: Der Zwei-Spieler-Splitscreen ist ganz nett, die Menüs sind übersichtlich, und auch über die Begleitmusik kann man nicht meckern — aber die Grafik sieht doch etwas trist aus, und Soundeffekte sind schlicht nicht vorhanden.

Alles in allem ein bißchen schade, denn mit etwas mehr Feinarbeit hätte diese Amiga-Umsetzung sicher besser bilanzieren können. (C. Borgmeier)

Dynatech

Sparsam präsentierte Wirtschaftssimulation im SF-Milieu.

GRAFIK	*54%*
SOUND	*65%*
REALISMUS	*68%*
MOTIVATION	*61%*
URTEIL	*60%*

Variabel: 4 Stufen
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Seven Eleven
Magic Bytes

Die geballte Präsentations-Power begnügt sich auch mit einem XT.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



ROME A.D. 92

Am Amiga sägt der Ex-Sklave Hector ja bereits kräftig am Stuhl des römischen Imperators — jetzt dürfen auch Leibeigene der MS-Dose auf höhere Weihen hoffen...

Doch bis zur Hauptstadt des Reiches ist's ein weiter Weg für einen gewöhnlichen Wald- und Wiesen-Sklaven aus Herculanaeum, zumal Millenniums neues Abenteuer-Strategical in der eher unsozial gestimmten Gesellschaft des Jahres 92 nach Christus angesiedelt ist. Aber wie es Zufall und Geschichtsschreibung so wollen, versinkt das Heimatstädtchen unseres Schützlings in den Lavamassen des benachbarten Vesuv — und Hector wittert seine Chance!

Falls es nun gelingt, das nur von See her zugängliche heiße Pflaster rechtzeitig zu verlassen (wozu sich das vorherige Ausrauben einiger dekadenter Römer empfiehlt), dann... ja, dann stehen unserem Helden noch fünf weitere Szenarien bevor, in denen er etwa in England oder Ägypten den Heerführer zu spielen hat. Als Krönung der Karriere winkt schließlich gar die Berufung zum Capo di tutti Capi am Cäsaren-Thron.

Optisch kann das Game seine Verwandtschaft mit „Robin Hood" nicht verleugnen: die gleiche isometrische „Populous"-Perspektive (hübsch gemalt und mitscrollend), die gleichen Ruckelmännchen und die gleichen Sprechblasen. Ansonsten ist eine vernünftige Point & Klick-Steuerung zu vermelden, mit der die etwas mageren Möglichkeiten problemlos zu managen sind. Musikalisch klingt es ebenfalls sehr schön, während die FX nicht ganz an die der Amigaversion heranreichen. Ergo: Ein leicht verdaulicher Strategie-Happen für abenteuerlustige DOSen-Sklaven. (jn)

Rome A.D. 92

Strategische Abenteuerreise für Sandalenträger — unterhaltsam.

GRAFIK	*71%*
SOUND	*72%*
STEUERUNG	*72%*
MOTIVATION	*70%*
URTEIL	*71%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,— DM
Hersteller: Millennium

Witzigerweise wirken die Animationen bei 12 MHz realistischer als auf schnelleren Rechnern!

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

Was SSI kann, können die Jungs von Three-Sixty schon lange — Waben-Nachschub für Sechseck-Generäle ranschaffen. Und siehe da, ihre digitale Neuauflage der Schlacht in der Normandie hält sich wacker!

Die Entscheidung des Zweiten Weltkriegs fiel bekanntlich nicht zuletzt in der Nacht vom 6. zum 7. Juni 1944, als die Alliierten ihre Invasion an der französischen Normandieküste ins Rollen brachten. Der Spieler darf nun wahlweise in die Uniform des amerikanischen oder des deutschen Kommandanten schlüpfen und beweisen, daß er es genausogut bzw. besser gemacht hätte als das jeweilige historische Vorbild. Die Gelegenheit dazu bekommt er in sechs verschiedenen Szenarios, deren Schwierigkeitsgrad von der simplen Aufwärm-Schlacht bis hin zu einer kompletten Kampagne reicht; als Gegner fungiert entweder der PC oder ein menschlicher Zweit-Stratege. Für Lebensnähe sorgen dabei originalgetreue Wetterbedingungen, Bodenverhältnisse und Waffenvorräte, auf Wunsch können aber auch „unhistorische" Varianten durchgespielt werden.

Die Landkarten-Grafik mit optional eingeblendeten Waben sieht etwas ansprechender aus als bei den meisten Konkurrenz-Schlachtfeldern, dennoch, trotz Super VGA-Modus, verdient sie in erster Linie das Prädikat „übersichtlich". Der Sound während des Spiels beschränkt sich im wesentlichen auf gelegentliche Explosionsgeräusche; die durchdachte Maus-Steuerung ist manchmal ein klein wenig umständlich, aber im großen und ganzen schon redakteurs- bzw narrensicher. Hobby-Generälen kann der Ausflug in die Normandie also durchaus empfohlen werden. (rf)



V for Victory

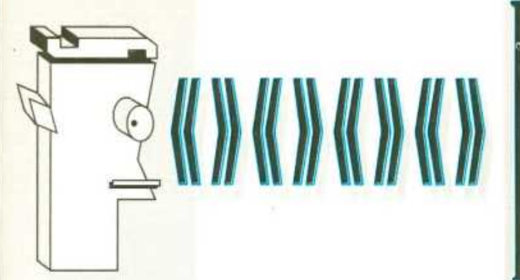
Typisches Waben-Strategical, untypisch solide präsentiert.

GRAFIK	*53%*
SOUND	*32%*
STEUERUNG	*67%*
MOTIVATION	*69%*
URTEIL	*64%*

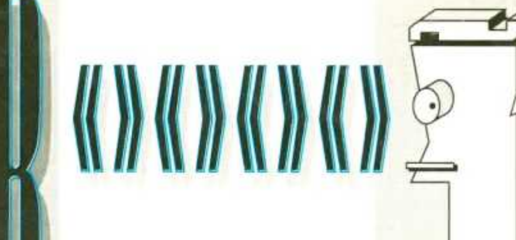
Für Geübte
Preis: ca. 104,- DM
Hersteller: Three-Sixty

Festplatte, 2 MB RAM, DOS 5.0 und Maus erforderlich, ein 386er ist zu empfehlen.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



BESSERWISSER



Es ist schon eine Schande: Da flattert der PC Joker nun endlich monatlich ins Haus, und was macht der Besserwisser zur Feier des Tages? Nichts, er bleibt einfach in der Heftmitte sitzen und hilft wie gewohnt allen ratsuchenden Gamblern, die bei ihrem Lieblingsspiel nicht weiterkommen...

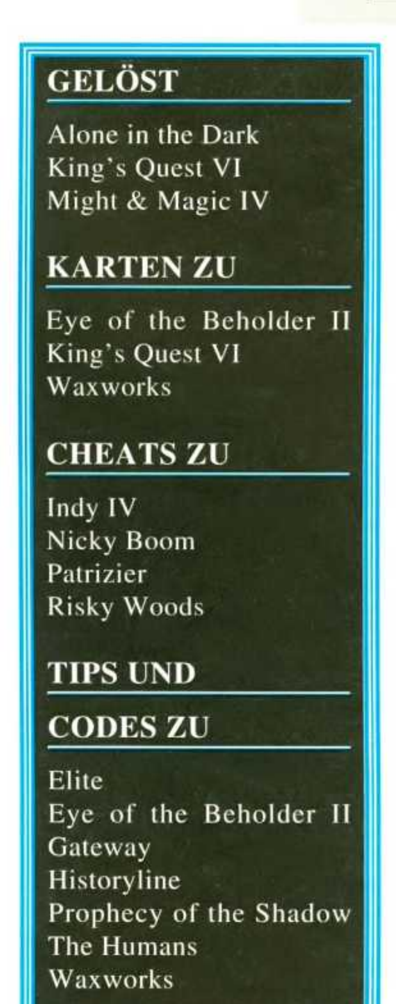


Darum rufen wir alle Megazocker auf, schickt Eure Tricks, Cheats, Lösungen oder Karten hierher an den Besserwisser! Und das nicht bloß, um anderen Lesern zu helfen, sondern auch, weil sich der Sparschlumpf freut: **Jeder veröffentlichte Beitrag wird mit 30 bis 200 DM belohnt**, wobei die Summe freilich von Art und Umfang Eures Schmökers abhängt; aktuelle Beiträge werden besonders gern gesehen. Die Adresse, wo Ihr all Euren Krempel hinverfrachten könnt, lautet

Joker Verlag
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar
Fax: 089 / 460 49 77

Und mit Euren Problemchen — gleich welcher Art — wendet Ihr Euch am besten an **unsere telefonische Hotline**. Hier steht Euch jeden Mittwoch von 16.00 bis 19.00 Uhr die gesamte Redaktion Rede und Antwort, all das unter

089 / 46 38 23 oder
089 / 460 58 22



GELÖST
Alone in the Dark
King's Quest VI
Might & Magic IV

KARTEN ZU
Eye of the Beholder II
King's Quest VI
Waxworks

CHEATS ZU
Indy IV
Nicky Boom
Patrizier
Risky Woods

TIPS UND CODES ZU
Elite
Eye of the Beholder II
Gateway
Historyline
Prophecy of the Shadow
The Humans
Waxworks



Lösung

Für Grafikfetischisten ist Infogrames Lovecraft-Hack'n'Slay ein absolutes Muß, so auch für Stefan Windhorst — hat der Knabe doch glatt alle Rätsel schon gelöst! Dabei ist es seiner Meinung nach für den Lösungsweg egal, ob man die weibliche oder männliche Hauptrolle übernimmt, bloß kann sich das schwache Geschlecht der Monster halt nicht ganz so gut erwehren...

Na, jedenfalls wird zu Beginn der Schrank vor das Fenster bzw. die Truhe über die Falltür geschoben, auf daß die ersten Ungeheuer erst gar nicht eindringen können. Nehmt die Indianerdecke aus dem Schrank und die Pumpgun aus der Truhe, zuletzt wird die Petroleumlampe eingesackt, dann ab nach unten — das Buch könnt Ihr beruhigt stehenlassen, es enthält bloß einige nebensächliche Hinweise, die Ihr aber mal durchlesen solltet.

Auf dem Weg nach unten wird der Bogen einkassiert, auch der Petroleumkanister aus dem Regal ist die Untersuchung wert. Packt das feurige Naß sogleich in die Lampe und laßt den Behälter liegen, schließlich ist der Inhalt des Inventories begrenzt. Anschließend nach rechts, untersucht dort den Sekretär und öffnet mit dem gefundenen Schlüssel die Truhe — voilà, ein Säbel ist der Eure. Danach wird die Türe geöffnet, was sogleich einen Zombie auf den Plan ruft. Beim anschließenden Kampf bricht höchstwahrscheinlich die Säbelspitze ab, die Ihr freilich nicht liegenlassen dürft. Im gegenüberliegenden Zimmer gibt's wenig zu tun, außer daß ein weiterer Zombie abgelinkt wird. Im Schlafzimmer daneben wartet dann „nettes" Geflügel auf seine Abreibung, nehmt anschließend die Vase und werft sie durch die Gegend. In den Scherben findet sich ein Schlüssel, der sogleich aufgeklaubt wird und Euch so den Weg in das Innere der Kommode ebnet. Greift die zwei Spiegel, bloß vorsichtig; mit den Dingern in der Hand darf nicht gekämpft werden, andernfalls zerspringen sie!

Nun raus auf den Flur und rüber ins Badezimmer, dort liegt ein Medizinkoffer im Schrank. Dieser enthält ein wohltuendes Getränk, das Ihr Euch sofort einlitern solltet. Jetzt seid Ihr gestärkt für die beiden Monster, die die Treppe bewachen. Töten läßt sich das Pärchen nicht auf die kämpferische Tour, vielmehr braucht Ihr bloß die Spiegel an die Statuen zu hängen, dann kapitulieren sie nämlich vor ihrer eigenen Häßlichkeit. Jetzt die Treppe hinunter, unten angekommen, solltet Ihr der Ritterrüstung nicht zu nahe kommen. Geht stattdessen nach links in das Zimmer der verstorbenen Nichte, die als Geist das Sofa hütet. Wer die Holde berührt, darf einen schnellen Tod miterleben, also schleicht vorsichtig durchs Zimmer und nehmt dabei Zündhölzer, das Grammophon und die Patronen mit, wobei man letztere sogleich in das Gewehr packt.

Jetzt raus aus dem Zimmer, die Treppe runter und ab in die Küche. Nehmt die Messer aus dem Schrank und den Topf von der Feuerstelle, bzw. den Kellerschlüssel aus dem Vorratsraum; ein Karton mit Keksen stärkt Euch derweil für weitere Abenteuer. Im Kohlenspeicher steht ein Kanister mit Petroleum (rein damit in die Funzel!), unter den Kohlen liegt eine Schachtel mit einer Pistole — alles einsacken. Der angreifende Zombie wird am besten mit dem Säbel bzw. einem der Messer verscheucht. Jetzt raus aus der Küche und an der Treppe vorbei, rechts neben der Kellertüre liegt der Eingang zum Wintergarten. Sobald Ihr dort etwas durchsucht, fallen Giftspinnen von der Decke, deshalb nur schnell die Statue in der Mitte absuchen, die Pfeile mitnehmen und sofort zurück nach links zum Keller. Dort ergreift Ihr die Patronen vom Kasten und lockert den Keil unter den Fässern. Geht aber nicht durch die entstandene Öffnung, sondern kehrt in den ersten Stock zurück und wandert dort in den Gang links neben der Treppe. Ab ins Schlafzimmer, wo zunächst das Untier gemeuchelt und anschließend das Notizbuch studiert wird. Im Badezimmer daneben sitzt ein unsterblicher Widerling in der Wanne, darum holt schnellstens den Verbandskasten (aus dem Schrank) sowie die Wasserkanne, wobei gelegentliche Attacken mit dem Messer für die nötigen Atempausen sorgen.



BESSERWISSER

Das nächste Zimmer ist unbeleuchtet, Abhilfe schafft die Lampe, die mitten im Zimmer abgestellt wird. Im Nachttisch sind einige Patronen für die Pistole versteckt, die kleine Figur daneben und auch das Buch könnte man ebenfalls mitnehmen — vergeßt aber beim Rausgehen die Lampe nicht! Folgt dem Gang bis zur Galerie. Dort wird die Indianerdecke über das Trapper-Porträt gehängt, dann bewegt Euch langsam den Gang hinunter. Etwa auf der Hälfte des Weges feuert Ihr einen Pfeil auf das Indianerbild am anderen Ende. In derselben Ecke ist ein weiteres Zimmer, dort wird die Standuhr beiseite gerückt und der Schlüssel für Jeremias Arbeitszimmer sowie die Buchatrappe eingesackt.

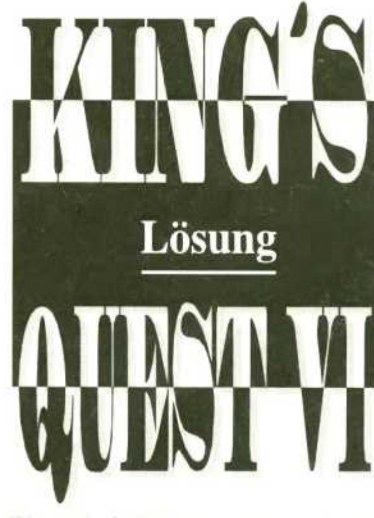
Inmitten der Galerie befindet sich die Tür zur Bibliothek, dort stellen wir ein weiteres Mal die Lampe ab. Sofort werdet Ihr von einem gar geistlichen Vagabunden angegriffen, darum schnell nach rechts oben rennen und die Buchatrappe ins Regal gestellt — sofort öffnet sich eine Geheimtüre, im Raum dahinter seid Ihr vorerst sicher. Laßt hier den Talisman und die Dolche in Euren Taschen verschwinden, bloß den braunen Schmöker dürft Ihr auf keinen Fall lesen. Bevor Ihr nun wieder aufbrecht, nehmt den Dolch mit der Wellenklinge in die Hand, mit dessen Hilfe eben jener Vagabund in seine Dimension zurückverfrachtet wird, der Euch eben schon in der Bibliothek begegnet ist. Jetzt könnt Ihr in aller Ruhe die Regale durchsuchen und die Bücher durchschmökern.

Jetzt wird das breite Tor geöffnet, und schon steht Ihr wieder im Treppenflur. Werft dem Ritter die kleine Statue entgegen und schnappt Euch das Schwert, dann runter ins Erdgeschoß und in die Küche gestiefelt. Dort füllt Ihr die Kanne am Wasserfaß auf und geht damit in den Flur zurück. Hinter der breiten Pforte rechts warten Horden von Zombies, die allerdings erst aktiv werden, wenn man zu weit hineingeht oder einen Untoten erschießt — na wunderbar, dann also auf geht's! Die sitzenden Zombies bieten sich als Pistolenfutter geradezu an, wer jedoch Munition sparen will, kann den Jungs einfach auch den Fleischtopf auf den Tisch knallen. Sobald die Untoten alle entweder beschäftigt oder im Stadium der Verwesung sind, öffnet Ihr die Türe gegenüber dem Kamin, rennt hinein und schüttet das Wasser über den qualmenden Aschenbecher.

Mit dem Schlüssel öffnet Ihr nun Jeremias Arbeitszimmer. Der Säbel wird ans Wappen gehängt, auf daß sich eine Geheimtür auftut, die Ihr aber noch nicht benutzen dürft. Im Schrank liegt eine Schallplatte, die sogleich einkassiert wird. Durch das „Raucherzimmer" geht's in den Flur und von dort hinein zum Piraten. Der Freibeuter läßt sich im ehrlichen Schwertkampf besiegen und hinterläßt dafür den Schlüssel zum Ballraum. Kaum daß dort der Schallträger auf das Grammophon montiert ist, kann auch schon der Schlüssel zur Schatztruhe aufgenommen werden.

Zurück im Arbeitszimmer nehmt Ihr die Treppe nach unten und lauft schnell über die Brücke, bevor diese hinter Euch in ihre Bestandteile zerbröselt. Bei der ersten Weggabelung wartet ein großes Monster auf Euch, gegen das aber leider kein Kraut gewachsen ist. Aber Geschwindigkeit ist bekanntlich Trumpf, deshalb rennt Ihr weiter den Gang hinunter und nehmt bei der nächsten Gabelung den rechten Weg. Dort wartet ein Vogel, den Ihr am besten mit Schrot vollpumpt, dann langsam vorwärtstasten, bis Ihr den Atem des großen Monsters hören könnt. Sobald es sich bewegt, lauft zurück und nach links, also sozusagen dem Monster hinterher, so läßt sich die Wasserhöhle erreichen. Jetzt könnt Ihr das Gewehr liegenlassen, denn feucht geworden läßt sich die Munition sowieso nicht weiter benutzen.

Jetzt habt Ihr die Qual der Wahl: Lieber am Steg entlang über die Planken hopsen und den Weg durch das Höhlensystem nehmen oder ins Wasser hechten und die Abkürzung durchs Wasser wählen. Wie auch immer Ihr Euch entscheidet, das Ziel ist jedenfalls eine große Höhle mit einigen Stegen. Dort wird die Schatzkiste geöffnet, die einen Diamanten enthält. Hinter dem großen Stein führt der Weg in ein unbeleuchtetes Labyrinth, an dessen Ende hängt Ihr den Diamanten an die verschlossene Türe, und schon baut sich der Obermotz direkt vor Euch auf. Der ist natürlich stinkesauer und spuckt Feuer, also ohne Zögern ab ins Wasser gehechtet, aber aufgepaßt: Ein grüner Wassergeist taucht immer wieder auf, er läßt sich aber mit einigen Pistolen-Schüssen vertreiben. Euer Ziel ist der Opferaltar, wo der Talisman abgelegt wird. Sogleich beendet der Riesenbaum sein mieses Treiben. Greift den dort liegenden Haken, entzündet die Lampe erneut und werft sie ebenfalls in den Rachen des Baumes. Das darauffolgende Erdbeben bringt die Höhle zum Einsturz, brecht also schnell die Türe in der Seithöhle mit Hilfe des Hakens auf, dann geht nach unten ins Labyrinth. Hier läßt sich der Haken erneut als Türöffner mißbrauchen, auf daß Ihr aus dem Höhlensystem entfleuchen könnt. Die Brücke ist ja nun nicht mehr vorhanden, deshalb weiter nach oben, wo Ihr Euch plötzlich im Keller wiederfindet. Jetzt nix wie raus zur Ausgangstür — der Sonnenaufgang entschädigt Euch für alle Mühen.



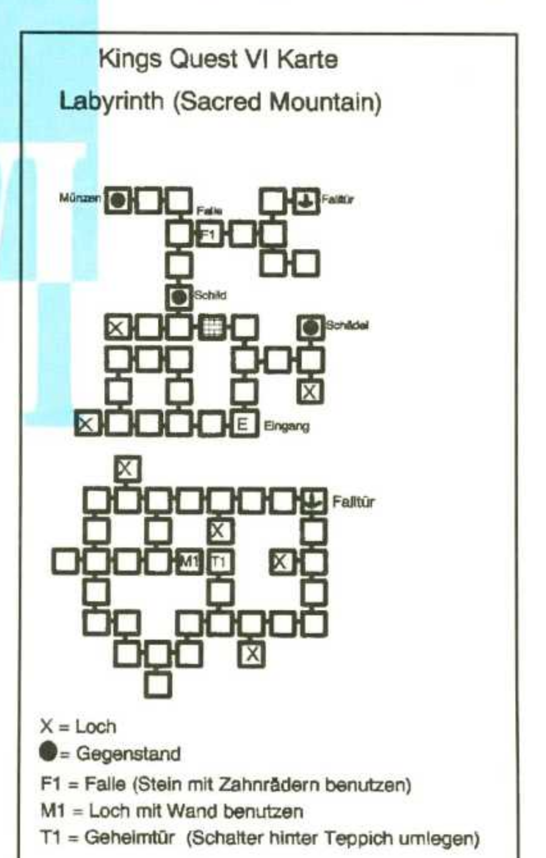
Wenn drei sich zusammentun, was soll dabei schon anderes herauskommen als eine tolle Lösung zu Sierras königlichem Geniestreich?! Nichts anderes, eben, darum sei noch schnell verraten, daß die Macher Max und Andreas Remien sowie Alexander Greger heißen, und schon kann's losgehen!

Zunächst eine kleine Warnung: Gelegentlich gibt's im Spiel andere Lösungswege als den hier beschriebenen, wenn Ihr aber von Anfang bis Ende nach dem folgenden Schema spielt, dürfte es keine Probleme geben. Also, am Strand nimmt Alexander zuerst den Ring (liegt im Sand), verschiebt die Holzplanke, öffnet die Box und nimmt die Münze. Um in das Schloß zu kommen, zeigt man den Wächtern den königlichen Ring. Danach geht Alexander in den Buchladen und unterhält sich mit dem Verkäufer. Nachdem man das Buch nahe der Eingangstür an sich genommen hat, durchsucht man den Bücherschrank ganz rechts und nimmt die herausgefallene Seite. Nun sollte noch schnell das Buch auf der Theke mit der Hand angeklickt werden, dann ab zum Dock (den Jungen ignorieren) und sich mit dem Fährmann unterhalten. Nun nimmt sich Alexander die Hasenpfote vom Tisch und geht zum Laden, wo er sich mit dem Besitzer unterhält und die Minze nimmt. Als nächstes tauscht man den Ring gegen eine Karte, sowie das Geldstück gegen die Blechnachtigall. Jetzt raus aus der Stadt und wieder zurück zum Laden, wo man dabei zugucken kann, wie der Händler einige Utensilien in den großen Topf wirft, aus dem alsbald die Zaubertinte entnommen wird.

Jetzt begibt man sich mit Hilfe der Karte nach „Sacred Mountain", wo die Blume und die Feder zum Mitnehmen bereitliegen. Schaut Euch die Inschrift an, mit Hilfe des Handbuches dürften die Rätsel keine Probleme bereiten. Oben angekommen wird die Frau ignoriert, also geht weiter nach Norden. Nach der Unterhaltung mit den Wachen werdet Ihr in die Luftstadt befördert. Das nächste Ziel ist „Isle of Wonder", dort angekommen, redet mit der Muschel und lest ihr das „langweilige Buch" vor. Dabei nimmt Alexander die Perle. Er wird allerdings von fünf Gnomen aufgehalten, wenn er in einen anderen Abschnitt der Insel gelangen will. Den ersten kann man mit der Blume, den zweiten mit der Nachtigall, den dritten mit der Minze, den vierten mit der Hasenpfote und den letzten schließlich mit der Zaubertinte überlisten. Den Satz aus dem Wasser genommen, geht man nach Osten. Dort wird die Spinne betrachtet, am Faden gezogen und der Zettel genommen, anschließend folgt ein Plauderstündchen mit dem Bücherwurm. Die nächste Station ist der Sumpf im Norden der Insel. Hier nimmt man eine Milchflasche und begibt sich nach Westen. Nachdem man die verfaulte Tomate und einen Eissalat eingesteckt hat, wird die Tür geöffnet, dann geht ins Schachbrettland. Nach einer Unterhaltung mit den Figuren nehmt das rote Band. Auf der „Isle of the Beast" muß man mit dem Tier, das am Baum hängt, reden und ihm den Satz geben. In das heiße Wasser wirft man den Eissalat und nimmt die Lampe sowie (ein Feld weiter nördlich) den Stein mit. Auf der „Isle of the Crown" spielt man der Nachtigall auf dem Baum etwas mit der Blechnachtigall vor und gibt ihr das Gedicht. Holt Euch die Flöte aus dem Laden und gebt dem Händler die Perle, so daß Ihr den Ring wieder erhaltet. Den gebt Ihr nun an den Clown weiter, dann redet anschließend mit ihm. Wenn die Nachtigall jetzt den Ring erhält, rückt sie ein Haarband raus, in dem sich nach genauerer Betrachtung ein Haar findet. Auf der „Isle of Wonder" ist es nun möglich, das Tier gegen das Buch einzutauschen. Nachdem das Buch durchgelesen ist, nimmt man mit Hilfe der Flöte das Loch in der Mauer vor dem Schachbrettland. Zurück auf „Isle of the Crown", tauscht Alexander das Buch des Bücherwurms gegen das Zauberbuch, beim Händler die Flöte gegen das Feuerzeug. Im Labyrinth (siehe Karte) auf Sacred Mountain nehmt erst den Totenkopf, dann das Schild und die Münzen. Mit Hilfe des Steines können nun die Zahnräder aufgehalten werden (F1). Nachdem Alexander durch die Falltür nach unten gelangt ist und mit dem Feuerzeug die Fackel angezündet hat, begibt er sich in Raum M1. Nun benutzt man das Loch in der Ostwand, schaut hindurch und geht nach Raum T1. Dort angekommen, wird der Schalter hinter dem Teppich benutzt. Den Minotauren kann Alexander mit Hilfe des roten Bandes beseitigen.

Nachdem man vom Orakel das Wasser bekommen hat, erscheint auf der Karte eine neue Insel, die freilich sogleich besucht wird. Dort ist es ratsam, nicht nach Osten zu gehen, sondern sich im Norden nur der Kohle und der Sense zu bemächtigen. Erst dann findet Alexander auf der „Isle of Wonder" vor dem Schachbrettland eine Tasse und eine Flasche. Nachdem man einer Babyblume die Milchflasche gegeben hat und mit Hilfe der Lampe Tränen aufgesammelt hat, wird die Lampe mit Orakelwasser gefüllt. Nun gibt Alexander der weißen Königin das Kohlestück, er erhält dafür ein faules Ei. Auf dem Rückweg schöpft man mit der Tasse Schlamm aus dem Sumpf und gibt dem gekappten Baumstamm die verfaulte Tomate. Nach einer kleinen Schlammschlacht wird die Tasse mit dem (am Baum klebenden) Schlamm gefüllt. Nachdem Ihr auf der „Isle of the Beast" mit Hilfe des Schildes durch das Tor entfleucht seid, nehmt die Rose und beseitigt die Hecke mit der Sense. Nach der Unterhaltung mit dem Biest erhält Alexander einen Ring. Auf „Isle of the Crown" unterhält man sich mit dem Mädchen (nördlich der Stadt) und gibt ihr die Rose sowie den Ring des Biestes. Zurück auf „Isle of the Beast" erhaltet Ihr nun die alten Kleider des Mädchens. Nun füllt die Lampe mit dem Brunnenwasser, sprecht den „Make Rain" Spruch, nehmt eine weiße Rose und begebt Euch auf die Druideninsel. Nach einer kleinen Sequenz füllt man den Schädel mit den heißen Kohlen, gibt das Haar und das Ei dazu und begibt sich zu den „Sacred Mountains". Dort angekommen wird das Pferd mit einem Zauberspruch gebändigt, so läßt sich die Toteninsel erreichen. Alexander erhält nach einer Unterhaltung mit dem Königspaar ein Ticket. Auf dem Weg zum Eingang (Osten) folgt ein Plausch mit dem Geist, der Euch ein Taschentuch gibt. Am Eingang wird das Knochenxylophon gespielt, man nimmt den Schlüssel und gibt dem Skelett das Ticket. Nachdem Alexander den Handschuh vom Ritter an sich genommen hat, begibt er sich zum Fährmann und füllt die Tasse mit dem Styx Wasser. Um über den Fluß zu gelangen, muß man dem Fährmann die Münzen geben. Am anderen Ufer angekommen, wird die Rätselfrage der Tür mit „Love" beantwortet. Nun gibt Alexander dem Lord of Death die Handschuhe und zeigt ihm den Spiegel.

Zurück auf „Isle of the Crown" bekommt die Nachtigall Eure Rose. Im Laden wird der Pinsel geholt und die „Drink Me"-Flasche geleert. Nun tauscht Alexander beim Lampenhändler die neue Lampe gegen diejenige ein, die in der Sequenz zuvor zu sehen war. Um ins Schloß zu kommen, muß man zuerst auf der Seitenwand des Gemäuers mit dem Pinsel eine Tür aufmalen. Um diese real werden zu lassen, wird anschließend etwas gezaubert (wobei mit der Feder der Inhalt der Tasse umgerührt wird). Im Schloß begegnet Alexander in der mittleren Zelle dem Jungen Ali, dem er das Taschentuch gibt. Nun kann man die Geheimtür im Norden des Schlosses öffnen, indem der rechte Arm der Ritterrüstung umgelegt wird. In den Geheimgängen schadet ein Blick in sämtliche Löcher nicht, und Cassima erhält den Dolch. Am Ende des Ganges gelangt man durch eine versteckte Tür in ein Zimmer, wo jede Truhe geöffnet und der Brief mitgenommen wird. Nachdem man den Zettel in der Schachtel gelesen hat, unterhält sich Alexander mit Jollo, dessen Zimmer im Osten liegt, und gibt ihm die Lampe. Nachdem Ihr das Zimmer verlassen habt, begebt Euch in den Westteil und redet mit der verschlossenen Tür — das Zauberwort ist „Alizebu". Im Schatzraum zieht man die Plane vom Tisch und betrachtet sämtliche Gegenstände auf dem Tisch. Nun gelangt Alexander über eine Treppe im Osten zur Hochzeit, vorher muß er allerdings noch Saladin mit dem Brief überzeugen. Nachdem man sich nun mit Cassima unterhalten hat, entpuppt sich diese als Genie (Geist). Verfolgt nun noch den flüchtenden Wesir, und oben angekommen, gebt dem Genie die Lampe. Nun nimmt Alexander das Schwert von der Wand, und während Cassima dem Wesir einen Dolch in den Rücken sticht, muß man schnell zuschlagen. Das wär's auch schon gewesen, jetzt folgt bloß noch die Schlußsequenz...









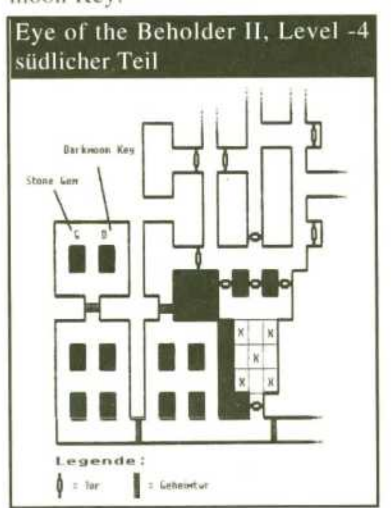
Elite

Nachdem „Elite II" noch immer auf sich warten läßt, hier ein Tip zum originalen Weltraum-Klassiker: Sollte noch Geld und Laderaum übrig sein, und ist das nächste Warenlager aber bereits leergeplündert, dann wird einfach abgespeichert und der Spielstand erneut geladen — schwupp, plötzlich ist das Lager voll! Danksagungen an Markus Wilke...

Eye of the Beholder II

Eine Weile ist's ja schon her, seit wir im PC Joker 3/92 die Komplettlösung dieses monumentalen Rollenspiels hatten. Leider war das Kartenmaterial jedoch leicht unvollständig, so daß noch heute viele Monsterjäger über derselben Stelle grübeln — nämlich, wo liegt der zweite Darkmoon-Key versteckt? Hier nun die Auflösung: Ihr braucht bloß auf die in der Karte mit X gekennzeichneten Stellen irgendwelche nutzlosen Gegenstände packen, schon öffnet sich ein Tor im Süden und gibt den Weg frei zu allerlei Schätzen, u.a. dem gesuchten Darkmoon Key.

Eye of the Beholder II, Level -4 südlicher Teil



Gateway

Legends Sternensaga hat in den ersten Exemplaren mit ein paar ausgewachsenen Software-Fehlern zu kämpfen, aber alles kein Problem für Gerd Munique, den Mega-Debugger: Also, der fehlende Knopf im Lüftungsschacht läßt sich schonmal umgehen, indem man zunächst von der Armory nach Osten, Süden und Westen in den Conference Room T20 geht. Dort wird gespeichert, anschließend das Spiel verlassen und erneut gestartet. Die Frage, ob ein Spielstand geladen werden soll, wird zunächst mit „No" beantwortet, und erst wenn Ihr Euch am Ausgangspunkt befindet, darf der alte Spielstand restauriert werden. Dann zurück zur Armory nach Osten, Norden, Westen — siehe da, jetzt ist der Knopf vorhanden. An einer späteren Stelle fehlen bestimmte Kursdaten, die folgendermaßen beschafft werden: Ihr müßt vor 9.00 Uhr im Lecture Room T52 angekommen sein, rechtzeitig also zur Green Badge Briefing. Dort könnt Ihr den „Course Code" erfahren... Manchmal scheint das Game auch einfach abgestürzt zu sein, vor allem Besitzer von AdLib oder Sound Blaster-Karten dürften das Problem kennen. Ist aber keines, denn nach spätestens 80 Sekunden ist der Spuk vorbei, und es darf weiter gespielt werden. Sollte dergleichen nach der Landung auf einem Planeten passieren, braucht Ihr nur das Schiff zu verlassen, bevor die Musik zu spielen aufhört, so entgeht Ihr dem vermeintlichen Absturz.

Historyline

Von Thorsten Roth und Peter Krause stammen sämtliche Paßwörter des Solo-Modus, die Zwei-Spieler-Codes stehen ja bereits im Handbuch verzeichnet. Links die von deutscher, rechts die von französischer Seite...

1. Pulse / Battle
2. Civil / Goose
3. Mouse / Sport
4. Yenom / Bimbo
5. Noise / Tempo
6. Right / Baron
7. Orkan / Bummm
8. Front / Level
9. Ratio / Toxin
10. Parts / Princ
11. Plane / Clean
12. Flame / Xenon
13. Gotha / Signs
14. Balon / House
15. Pause / Sigma
16. Elite / Seven
17. Infra / Zombi
18. Hills / Moves
19. Cobra / Blade
20. Atals / Zorro
21. Amper / Stone
22. Rhein / Mosel
23. Candl / Order
24. Stern / Sodom

Indy IV

Für alle verzweifelten Boxkämpfer, die im Action-Path an diversen Nazi-Schergen hängenbleiben, hat Axel Dießenbacher einen Tip: Drückt einfach die Taste 0 am Ziffernblock, schon ist der Kampf gewonnen...

Nicky Boom

Das ist doch mal ein Cheat mit al-

lem Drum und Dran: Zunächst im Titelbild die Space-Taste drücken, dann TRONIX eingeben, anschließend gibt's durch Drücken der F1-Taste mehr Schutzschilde, mit F2 mehr rote Bomben, F3 mehr Schlüssel, F4 mehr braune Bomben, und die Delete-Taste schließlich befördert Euch jeweils einen Level weiter.

Patrizier

Die Ladekapazität Eures Schiffes reicht nicht aus? Kein Problem, meint Jörg Mütze, benutzt einfach zunächst den Geld-Cheat aus dem PC Joker 5/92 (also in der Kirche Weihwasser nehmen, dem Mönch spenden, bis das Konto im Minus ist, dann mit F3 ab ins Kontor und mit F8 zurück, schließlich zweimal die B-Taste drücken), dann geht zurück ins Kontor. Dort wird Roheisen in genau der Menge verkauft, wie bei Maximum angegeben ist — und siehe da, Euer Kutter vermag plötzlich ungeheure Warenmengen zu transportieren!

Prophecy of the Shadow

Sollten Euch die Hitpoints einmal den Dienst versagen, nicht verzagen, Florian Fischer fragen! Sobald man nämlich von einem Gegner niedergemetzelt wurde, wird die folgende Abfrage „Restore / Exit" mit einem klaren RESTORE beantwortet. Jetzt allerdings braucht Ihr keinen Spielstand zu laden, vielmehr wird die Escape-Taste gedrückt und die anschließende Frage erneut mit RESTORE beantwortet. Das Spielchen wird ein paarmal wiederholt, mit jeder Runde bekommt Euer Zauberlehrling einen Health-Punkt dazu, so daß Ihr nach einiger Zeit munter weiterkämpfen könnt — das klappt pro Gegner aber nur einmal.

Risky Woods

Was passiert, wenn man zu Beginn des Logo-Screens die Tasten R, I und P nacheinander drückt — Absturz? Mitnichten, im Spiel sind dann folgende Tasten belegt: F1 beschert Zusatzleben, F2 mehr Gold, F3 mehr Zeit und F4 einen Level-Beam. Taskin Oguzkan hat's rausgefunden.

The Humans

Gregor scheint ja ein besonderer Freund der menschlichen Rasse zu sein — wie sonst hätte er so schnell alle Paßwörter zu **The Humans** herausknobeln können…

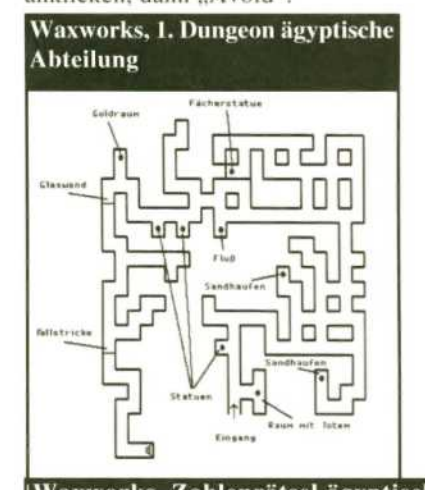
01: DARWIN
02: ANDIE PANDY
03: GET A LIFE
04: CARLOS
05: HOWIE
06: MOOBLE
07: CSL
08: THE HUMBLE ONE
09: PIXIE
10: MILESTONE
11: WAR WAR WAR
12: J MCKINNON
13: UNLUCKY
14: BLUE MONKEY
15: RED DWARF
16: BAD TASTE
17: THE KITCHEN
18: CJ
19: SORT IT OUT
20: SMART
21: VILLA3BORO2
22: EARLY MORNING
23: BORO4LEEDS1
24: EASY LIFE
25: JIMS TIES
26: PARKVIEW
27: NICENEASY
28: GREEN CARD
29: COOKIE
30: MALCY MALC
31: RAVING BURK
32: YOU GOT IT
33: SGNIMMEL
34: MINISTRY
35: MAD FREDDY
36: BIZARRE
37: FREE SCOTLAND
38: APPLE JUICE
39: PAYDAY
40: BANANNA MOON
41: BONUS
42: BOUNCING
43: NO MONEY
44: A S F
45: VISION
46: SISTERS
47: FAST FASHION
48: CARGO
49: RAB C NESBITT
50: RANGERS
51: RAINBOW
52: DOODY
53: MIGHTY BAZ
54: TIRED
55: CONSOLIDATED
56: STAY HAPPY
57: AMERICA
58: ANOTHER DAY
59: ISOLATION
60: PROMISED LAND
61: DAEMONSLATE
62: BIG RAB
63: MIAMI VICE
64: MARGARET M
65: A34732473
66: HELP ME
67: THE EXILES
68: EIGHTLANDS
69: WINE AND DINE
70: NIN
71: TECHNOPHOBE
72: GETTING THERE
73: TIME IS
74: RUNNING OUT
75: LORDS OF CHAOS
76: NOW ITS DONE
77: IM OUT OF HERE
78: HERES TO A
79: BETTER LIFE
80: BYE BYE BYE

Waxworks

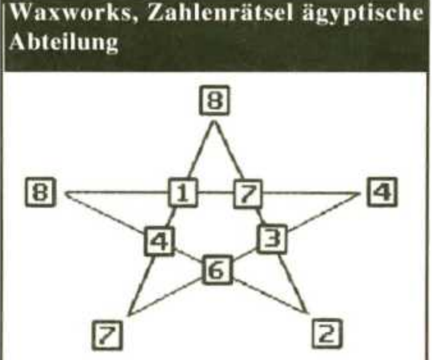
So manchem Horrorfreak unter Euch wird bereits der erste Dungeon der ägyptischen Abteilung Kopfschmerzen bereiten, denn der Ausgang ist wahrlich schwer zu finden. Der Kniff ist, die Glasplatte mit Hilfe der Stimmgabel zerplatzen zu lassen. Wie und wo die dazu nötigen Zutaten zu finden sind, steht auf der Karte geschrieben, und auch das nachfolgende Zahlenrätsel sollte mit Hilfe der Skizze kein Problem mehr darstellen.

An Tips nur soviel: Es lohnt sich immer, stets alle Gegenstände mitzunehmen und auf ihren Inhalt zu untersuchen, die besten Waffen finden sich beispielsweise in den Überresten toter Gegner. Besagte Stimmgabel liegt in einer Vase, die sich neben der Fächerstatue befindet. Wichtig ist, lieber zu oft als zu selten abzuspeichern, da es an gemeinen Stellen nicht fehlt: die Fallstricke beispielsweise können leicht übersehen werden, also erst anklicken, dann „Avoid".

Waxworks, 1. Dungeon ägyptische Abteilung



Waxworks, Zahlenrätsel ägyptische Abteilung







BESSERWISSER

MIGHT & MAGIC IV
Lösung

Ohne Einleitung kurz und bündig: Von Hermann Schmitt stammt die Komplettlösung. Also, leg los, Hermann: Die Party sollte einen Paladin, einen Knight, einen Robber, einen Cleric sowie zwei Sorcerer beinhalten. Einige Dungeons, sämtliche Pyramiden, der Dragon-Tower, der Darkstone-Tower sowie die Maschinen an den vier Ecken der Spielewelt haben keine tiefere Bedeutung in diesem Spiel, auch gibt es zahlreiche Subquests, die für die Lösung des Spiels ohne Belang sind und die höchstens den Experience Points (XPs) auf die Sprünge helfen. Warum auch nicht, schließlich erscheint im Laufe des nächsten Jahres der nächste Teil der Macht & Magie-Serie, dann braucht's vielleicht etwas mehr Power als hier...

Um die Charaktere gezielt zu entwickeln, gelten hier die gleichen Regeln wie bei „Might & Magic III". Priester, Druiden oder andere Spellcaster sollten möglichst hohe Intelligence- und Personality-Werte haben, auch Luck kann man immer gebrauchen, so gibt's beim Training mehr Spellpoints. Die Kämpfer sollten viel Might und Endurance besitzen, damit sie nach dem Training mehr Hitpoints haben. Der Dieb sollte Glück haben und widerstandsfähig gegen alle Elemente sein, da viele Türen und Kisten mit Fallen bestückt sind. Am besten vor dem Training an den diversen Shrines im Lande beten, um so die entsprechenden Fähigkeiten zu verbessern. Im Kampf greift immer zuerst der Charakter mit dem höchsten Speed-Wert an, dann der mit dem zweithöchsten usw.. Die Gegner suchen sich für ihre Angriffe mit Vorliebe die schwächsten Charaktere aus, das sind in der Regel die Magic-User. Wichtig ist auch, möglichst alle Spells zu kaufen. Gold und Gems sind zum Glück genug vorhanden, wobei die Pracht nicht bloß wegen der Räuber bei der Bank am besten aufgehoben ist, sondern auch wegen der Zinsen. In Vertigo wird zunächst Gunther, der Bürgermeister, besucht, für den Ihr Rattenfänger von Hameln spielen dürft — bloß sollen keine Beuteltiere vertrieben werden, sondern grüner Schleim und einige zu groß geratene Ameisen. Warum der örtliche Kammerjäger Joe mit der Plage nicht fertig wird, wird bei einem Besuch seines im Norden der Stadt gelegenen Warenhauses bald klar: Er macht nämlich gemeinsame Sache mit den Biestern. Sobald Ihr den Sachverhalt aufgeklärt habt, ernennt Euch Gunther zu Ehrenbürgern der Stadt Vertigo und erteilt gleich den nächsten Auftrag, nämlich den Zwergen in den Minen zu helfen. Vorher werden aber noch alle Bäume in der Stadt abgesucht, schließlich gibt's hier 'ne Menge Bares zu entdecken. Außerdem solltet Ihr Euch von Rinaldo den Pathfinder-Skill beibringen lassen, damit auch die tiefsten Wälder kein Hindernis mehr darstellen.
Der Eingang zu den Minen liegt westlich der Stadt Vertigo, vor den Bergen. Die Hügel werden jedoch erstmal ignoriert, da der Mountaneer-Skill erst später erlernt wird. Bevor's nun ab geht in die Minen, werden die grünen Wiesen davor (und die Bäume) auf mindestens fünf rote Pflanzen untersucht, die Ihr sogleich zu Myra in deren Zirkuszelt bringt. Sie fertigt daraus ein Gegengift, das später noch oft von Nutzen sein wird. Um allerdings mehrere solche Tränke zu bekommen, müßt Ihr öfters marschieren, da Ihr stets nur eine Pflanze tragen könnt. Es gibt insgesamt fünf Mineneingänge, von denen im Moment jedoch nur einer in erreichbarer Nähe liegt. Um zur nächsten Mine zu gelangen, flüstert man der Lore einfach „Mine 1" oder „Mine 2" zu. Desweiteren finden sich hier vier Deep-Mines namens Alpha, Theta, Kappa und Omega. Hier erwartet Euch der Oberhäuptling der Mad Dwarfes, den man beseitigen soll. Vergeßt dabei aber nicht, das Gold abzubauen und auch gelegentlich abzuspeichern, denn zwischendurch kann es schonmal vorkommen, daß die Mine einstürzt. Ist dieser Job erledigt, rückt Gunther erneut eine Belohnung heraus.
Untersucht jetzt das Gelände vor der Stadt Vertigo. Hier hält sich gleich eine ganze Stadt versteckt, die nur durch die Spiegelportale zu erreichen ist, erst später dient auch die Volcano-Cave als Zugang zur City. Jedenfalls befindet sich unter den Einwohnern jemand, der Euch gleich alle verfügbaren Skills auf einmal beibringt, was nur die Kleinigkeit von 100.000 Goldstücken pro Charakter kostet. Wenn man mindestens 300.000 beisammenhat, sollten zumindest drei Charaktere in den Genuß dieser neuen Fähigkeiten kommen, damit auch wirklich jede Örtlichkeit erreichbar ist. Allerdings sollte man vor dem Besuch der Stadt unbedingt den Spruch Town Portal beherrschen, ansonsten kommt man nämlich nicht mehr heraus — wohl dem, der vorher gespeichert hat!
Durch die Spiegel kann auch die altbekannte Arena besucht werden, die jetzt zwar Warzone heißt, aber immer für vermehrte XPs gut ist. Jede Höhle, jeder Turm und jedes Schloß ist durch die Spiegel zu erreichen, einfach, indem man den Namen eingibt — vorausgesetzt freilich, man weiß ihn. Für die meisten Höhlen und Türme braucht man ansonsten spezielle Schlüssel oder Steine, die es sich vorher zu erarbeiten gilt. Die Cave of Illusion sollte erst besucht werden, wenn einige tausend Gems im Vorratssäckel bereitliegen, dann lassen sich hier nämlich die Fähigkeiten enorm verbessern. Um den Stöpsel aus dem Wasser zu ziehen und den Safe zu öffnen, braucht's ein paar Might-Points, auch die angebotenen Waffen und Rüstungen gibt's erst, wenn die nötige Power stimmt. Gegen 300 Gems gibt's in dieser Höhle auch den Schlüssel zum Tower of High Magic.
Vor der Stadt haust Derek, der Ranger, dessen Frau Celia von Zombies entführt wurde. Um sie zu befreien, muß man entweder per Teleporter-Spell durch den Zombiewald hüpfen oder den (hoffentlich) bereits erlernten Pathfinder-Skill anwenden. Celia befindet sich in einer kleinen Hütte im Zombiewald, zurück bei Derek hagelt's einige XPs zur Belohnung. Der anschließende Trip zum Castle Burlock schadet nicht, schließlich kann man hier vom Kaufmann Joe den Merchant-Skill erlernen, den einer der Charaktere beherrschen sollte.
Unterhalb von Castle Burlock haust Captain Nystor, er bringt Euch für 100 Goldstücke zur Stadt Rivercity, wo alle Partymitglieder Swim-Skill erlernen können. Diesen Captain sollte man später erneut besuchen, er hat nämlich eine Bitte an Euch. Zunächst wird jedoch in Rivercity aufgeräumt, hier tummeln sich überwiegend verrückte Bettler, die man am besten aus der Entfernung mit Pfeil und Bogen plättet. Dabei bloß nicht beißen lassen, sonst wird man selbst verrückt! Schwerer zu besiegen sind die vorlastigen Zauberinnen, denen man einen Gegenstand klauen muß, den wiederum ein Zeltbewohner der Stadt unbedingt benötigt. Hinter der Trainingshalle warten Yang Knights auf einen Kampf, der Sieg beschert Euch einige Schätze; der Captain hat alleine 50.000 in seiner Kiste. Auch Diebe bevölkern die Stadt, wobei sich in der Kiste des Robber-Boss die Tiara befindet, die Prinzessin Roxanna aus Castle Burlock gern wiederhätte. Im Südosten kann der Bodybuilder-Skill für magere 1.000 Goldies pro Mitglied erworben werden, was gleichzeitig jeweils 10 HPs bringt. Diese Stadt sollte fortan der zentrale Ausgangspunkt aller Aktionen bleiben, da sie ziemlich zentral in der Mitte der Spielwelt liegt. Südlich liegt das zerstörte Newcastle, das für 50.000 alsogleich gekauft wird, andernfalls ließe sich das Spiel nämlich nicht lösen. Sollte das Klimpergeld jetzt nicht ausreichen, dann probiert es einfach später nochmal.
Der König des Castle Burlock bittet Euch, den sechsten Spiegel zu finden, gleichzeitig ist der königliche Baumeister bereit, das neu erworbene Schloß wieder aufzubauen, allerdings gegen saftige Bezahlung in der Währung „King's Mega Credit". Hier erhaltet Ihr auch den Auftrag, Crodo zu befreien, der in Darzog's Tower gefangengehalten wird — dieses Vorhaben sollte jedoch auf später verschoben werden, zunächst wird die Prinzessin besucht, die in einem der Türme ihr Bett hat. Nun geht's in das königliche Schlafgemach, in das man vom Thronraum aus nach oben kommt. Die Schatzkisten enthalten tolle Items, allerdings erwachen bei der Plünderung sogleich die königlichen Wachen, mit denen gar nicht zu spaßen ist. Sollte der Spruch „Incinerate" noch nicht bekannt sein, dann bringt Euch mit „Town Portal" in Sicherheit. Im Keller des Schlosses kommen recht harmlose Wachen angewackelt, ganz anders der rote Drache, der ebenfalls in einer der Zellen sitzt. Ihn zu beseitigen lohnt sich aber, wenn man anschließend aus seinem Wassereimer trinkt. Drachen sind besonders dem Spell „Implosion" hilflos ausgeliefert.
Das Schwimmen dürfte Euch jetzt keine Probleme mehr bereiten, daher wird dem Zelt auf der kleinen Insel vor Vertigo ein Besuch abgestattet. Dort bittet Euch Orothin, seine Pfeifen wieder zu beschaffen. Diese liegen bei einer Leiche im Zombiewald bei Pitchfork Creek. Bringt man sie zurück, aktiviert Orothin die steinernen Statuen, die vor Vertigo rechts auf den beiden Inseln stehen. Hier lassen sich die Spells „Cure Poison" und „Cure Desease" kostenlos erlernen.
Nun weiter zur Stadt Nightshadow, hier werden zunächst diverse Nachtschattengewächse beseitigt, anschließend der Obervampir zwecks Mord und Totschlag aus dem Sarg gelockt. Zu diesem Zweck werden alle Uhren auf neun Uhr gestellt, dann heißt's bloß noch warten, bis es Nacht wird. Da kein Weihwasser parat liegt, wird der Steilzahn eben mit handfesten Waffen erledigt. In seinem Sarg befindet sich die Kleinigkeit von 99.999 Goldstücken. Danach kann man aus dem Brunnen trinken und wird so für eine kurze Zeit um zehn Levels befördert. Wichtig ist ansonsten bloß, stets Särge und ähnliche Dinge zu untersuchen, da hier vielerlei Items versteckt liegen.
Weiter nach Winterkill, wo es allem Anschein nach spukt. Die Orbs sagen Euch, was zu tun ist: Erst mit dem einzigen Lebewesen in der Stadt sprechen, dann alle Monster plätten und schließlich den Gong rechts unten benutzen. Dann wieder zurück, auf daß sogleich die nächsten Geister erscheinen. Das Ganze wird dreimal wiederholt, natürlich mit immer deftigeren Monstern, bei denen sich der Spruch „Turn Undead" oder besser noch „Holy Word" als nützlich erweist. Befindet sich der Spruch noch nicht im Repertoire, sollte man diverse Items kaufen, mit denen er sich aktivieren läßt. Ist die Metzelei vorbei, werden die beiden Gongs in der Mitte je zweimal betätigt, schon liegt die Belohnung abholbereit. Außerdem ist das Wasser im Brunnen jetzt trinkbar und beschert Euch für einen Tag 50 zusätzliche Might-Points.
In Asp werden die Menschen von einem seltsamen Apparat in Schlangen verwandelt. Auf dem Dorfplatz stehen vier Podeste mit roten Kugeln, die bei Berührung blau werden, die Reihenfolge ist (angefangen unten links) im Uhrzeigersinn immer abwechselnd rot und blau. Die Maschine, die es zu zerstören gilt, steht oben links. Um dorthin zu gelangen, darf man nicht an der Wand entlang gehen, sondern jeweils versetzt einen Schritt nach links. Als Gegner fungieren ein paar zähe Schlangen, deren Beseitigung sich aber lohnt: Für die Zerstörung der Maschine gibt es XPs, außerdem liegt hier ein sogenanntes Quest-Item auf einem Podest, der „Crystal of Piecoelectricity", auf den jemand ganz scharf ist...

BESSERWISSER

In Toad Meadows müßt Ihr bei der alten Frau den Schlüssel zum Witch's Tower abholen, um später den Hexen den Garaus zu machen. Zum Turm gibt's wenig zu sagen, außer, daß man bei Verfluchung sofort den Tempel aufsuchen muß, andernfalls sind die Waffen verdammt und somit nutzlos. Und damit die ständige Hin- und Herlauferei ein Ende nimmt, sollte man den Spruch „Loyds Beacon" anwenden. Ein Blick in die Hexenkessel lohnt übrigens immer, denn in manchen sind nützliche Gegenstände versteckt, andere wiederum verbessern die Charakterfähigkeiten. Das Paßwort für den verfluchten Turm lautet „Rosebud", von hier aus kann man auf den Wolken spazieren und nette Items aufsammeln, vorausgesetzt man aktiviert den Spruch „Levitate", sonst gibt's nämlich einen bösen Absturz. Die Feinde in den Wolken sind harmlose Harpien, von denen man einige Nester zerstören kann (was jedesmal 5000 XPs einbringt). Vor den Hexen im Turm sollte man sich in acht nehmen und nach jedem Kampf seine Partymitglieder anschauen, denn hier gehen die Magic-Points flott verloren, und das nicht bloß zeitweise, sondern für immer! Schutz davor gewährt Euer Sorcerer, indem er den Spell „Day of Sorcery" aktiviert, während der Priest den Spell „Day of Protection" anwendet. Im geheimen Raum, der durch das Paßwort geöffnet wird, findet man das Horn des Einhorns Falica, welches nun die alte Frau bekommt — Ihr wißt schon, die mit dem Schlüssel.

Sollte man unnatürlich gealtert sein, was vor allem bei Hexenkämpfen vorkommt, dann hilft der Besuch bei den Season-Druids, von denen es vier gibt, in jeder der Teilwelten (also Frühjahr, Sommer, Herbst und Winter) einen. Mit dem in der Wüste sollte man anfangen, dann wird man reihum von einem zum anderen geschickt. Hat man das Quartett abgegrast, dann erneuern sie das Jahr und auch Eure Party, was wiederum den Vorteil hat, daß man jedes Jahr als Schloßherr eine Steuer von 50.000,- kassiert, sobald das Schloß besucht wird.

In der Nähe der Cave of Illusion steht ein sprechender Baum, der Euch um Hilfe bittet — na, dann gewährt ihm doch Euren Rat. Die begehrten King's Mega Credits findet man in den verschiedensten Dungeons, mit der Kohle sollte unbedingt das Schloß ausgebaut werden. Dadurch erhält man den Golem Stone of Admittance. Nur so nebenbei: Der Yak-Temple liegt rechts von Nightshadow, der Tomb of 1000 Terrors unterhalb von Newcastle im Sumpf. Halon möchte einen bestimmten Lava-Stein wiederhaben, der südlich des Eingangs zur Volcano-Cave auf dem Boden liegt. Der „Scarab of Imaging" befindet sich in den nördlichen Bergen am östlichen Ende der Wüste, das Paßwort für Newcastle lautet „Laboratory". Arie, der neben Castle Basenji lebt, gibt Euch auch einen Auftrag, Ihr sollt nämlich die Scroll aus besagtem Schloß holen. Nun denn, das Paßwort lautet There Wolf, was wiederum Rückschlüsse auf deren Bewohner zuläßt — es sind harmlose Werwölfe. Die Gefangenen im Keller sollten unbedingt befreit werden, denn das gibt reichlich XPs. Beim Rückweg durch die Wüste hütet Euch vor den Sandwürmern, denn die ziehen manchmal einen ganzen Helden aus dem Verkehr. Rasten ist hier nur in einer der wenigen Oasen möglich. Von Arie bekommt Ihr im Austausch gegen die Schriftrolle ein Amulett, das Euch den Zugang zur nördlichen Sphinx verschafft. Hier treiben vor allem Mumien ihr Unwesen, geht also nie durch die Mitte der Räume, sondern immer an der Wand entlang. Das gesuchte Wort in diesem Verlies lautet Golux, nur damit gelangt man in den letzten Level, wo es wieder tonnenweise XPs und tolle Items gibt. Packt dabei einfach den entsprechenden Charakter auf den richtigen Stuhl. Der Golem Dungeon befindet sich unterhalb vom Darzog's Tower. Hier trefft Ihr auf die wohl schwersten Gegner im Spiel, die Diamond Golems. Zuvor müßt Ihr Euch jedoch mit den kleineren Brüdern abgeben, den Wood-Golems. Ihnen schneidet man einfach die Äste ab, und wenn Ihr Euch anschließend mit der Automapping-Funktion deren Höhle anseht — tja, die sieht aus wie ein Baum! Mit Hilfe der Hebel werden die Wände zu den Ästen verschlossen, dann teleportiert Euch heraus. Bei den Stone Golems lassen sich die Steinblöcke anschließend in Lavasteine verwandeln, einfach, indem man die Hebel zieht. Erst Mitte, dann oben, dann unten. Zwar sind oben noch immer zwei Steinblöcke zu sehen, aber das ist zum Glück nur eine Illusion. Auch bei den eisernen Golems brauchen einfach bloß die Hebel gezogen zu werden, alternativ kann man jedoch auch durch die Höhle teleportieren. Wichtig ist nur, daß stets die Diamond-Golems im Ziel bleiben, deren Höhle man nur durch den Spruch „Wizards Eye" sehen kann. Dieser Spruch sollte stets aktiviert bleiben, da er auch alle Geheimgänge und ähnliches zeigt. Na, jedenfalls machen Euch die Diamond-Golems das Leben ganz schön schwer, hier empfiehlt es sich, des öfteren in die Stadt zurückzukehren und sich kurieren zu lassen. Vor allem bei den Zauberern in der Party sind oft die Rüstungen kaputt, die ein Schmied erst wieder reparieren muß — später das Anziehen nicht vergessen!

Der Schlüssel zum Darzog's Tower liegt im Tower of High Magic verborgen, der gar nicht so viele Gefahren beinhaltet, wie der Name befürchten läßt. Besucht zuvor jedoch mit dem Spruch „Etherealize" die kleine Hütte im tiefen Meer. Dort werdet Ihr gebeten, das Seeungeheuer zu vernichten, was auch alsbald erledigt wird. Nun, Darzog selbst wohnt in einem geheimen Raum, der sich mit dem Wizards Eye erspähen läßt. Man kommt hinein, indem die Knöpfe an den Tapeten gedrückt werden, oder indem einfach hinein teleportiert wird — der Finsterling ist dann mit einem einfachen Implosions-Spruch schon überfordert. Danach ist es problemlos möglich, auf den Wolken herumzulaufen und gute Items einzukassieren. Wichtig ist auch, stets die Trommeln zu benutzen und anschließend die Gems einzusammeln. Der Zugang zu Lord Xeen ist die südliche Treppe in Darzog's Zimmer, aber dazu später mehr...

Zunächst geht's nämlich zurück zum Castle Burlock, wo der Baumeister mit der Fertigstellung des Schlosses beauftragt wird — jetzt ist ein eigenes Verlies mit eigenem Paßwort in Eurem Besitz, und endlich findet sich auch das Xeen Slayer Sword auf einem Podest. Außerdem habt Ihr jetzt Euren eigenen Waffenladen, zwei Fässer mit einem nahezu unerschöpflichen Lebensmittelvorrat und einen Trainer, der in der Lage ist, Euch bis zum 20. Level zu trainieren. Bevor nun also dem Obermotz zu Leibe gerückt wird, solltet Ihr noch etwas für die Fitneß Eurer Party tun. Besucht deshalb noch die Volcano Cave, wo sich Devils und Demons in Massen tummeln, die — tot — für reichlich XPs gut sind. Danach kommt die letzte und größte Höhle dran, die Dragon's Cave. Hier sollte man entweder nur teleportieren oder kein Gold und keine Gems mitnehmen, da an jeder Ecke die berüchtigte Dragon Tax verlangt wird. Da Ihr die Gems jedoch zum Zaubern benötigt, bietet sich doch eher das Teleportieren an. Die einfachen Drachen werden am besten mit Implosion beseitigt, bloß der Dragon King ist dagegen leider ziemlich immun. Bevor Ihr Euch nun mit ihm anlegt, plündert erst einmal alle Schätze, die hier reichlich vorhanden sind; nicht nur Gold und Gems, sondern auch die ersten Obsidian-Armors und -Weapons. Davon sind zwar nur wenige vorhanden, sie lassen sich aber durch einen kleinen Trick verdoppeln: Sobald alles geplündert ist, mit dem „Loyds Beacon" Spruch die Stelle markieren und mit Town Portal zurück in die Stadt. Kehrt Ihr anschließend mit Hilfe von „Loyds Beacon" wieder an die markierte Stelle zurück, sind alle Gegenstände erneut vorhanden.

Außer den Schätzen finden sich hier übrigens verschiedene Bücher, genannt Dragons Compendium Vol. 1 bis 6, sowie noch ein weiteres Buch. Sobald man die Schmöker liest, hagelt es weitere XPs. Der Haken an der Sache: Der erforderliche Intelligence-Wert ist recht hoch, außerdem sollte der Spruch „Prayermaster" vorhanden sein. Um da etwas nachzuhelfen, könnte man zwar am Intelligence Schrein beten (dabei werden die Int.-Points um 50 erhöht), doch selbst mit 98 Punkten können nur die ersten drei Kompendien gelesen werden — das siebte Buch ist nicht zu entziffern. Tragisch ist das jedoch nicht, wahrscheinlich ist das Papier für den nächsten Teil des Spiels bestimmt, der irgendwann im Laufe '93 erscheinen wird. Übrigens, die blauen Pfützen am Boden beim Drachen sind zwar säurehaltig, der Schaden ist jedoch gering, der Nutzen aber groß: In fast jeder liegen 20 Gems versteckt.

Dummerweise hat sich beim Verdoppeln auch der Dragon-King vervielfacht, und der Bursche treibt Euch jetzt erneut zur Verzweiflung. Da nur eine Obsidian Waffe in Eurem Besitz ist, muß notgedrungen ein Zauberspruch ran. Sehr effektiv arbeitet „Prismatic Light", zwischendurch sollte der Priester mit „Divine Intervention" heilend eingreifen. Auch die Potions of Good können jetzt zum Einsatz kommen, sie haben denselben Zweck. Ist der Drachenkönig endlich beseitigt, geht's auf zur allerletzten Schlacht. Besteigt den Darzog's Tower in den Wolken und plättet zunächst das Geflügel sowie deren Nester, wovon es in den Wolken freilich zuhauf gibt. In den Zelten werden drei Puppen erspielt, die sich im nächsten Zelt gegen eine andere eintauschen lassen — warum und wozu, auch das wird wohl erst der nächste Teil klären.

Im Schloß selbst jedenfalls müssen die Monster-Maschinen zerstört werden. Die beiden Geräte im Norden des Erdgeschosses müssen zweimal auseinandermontiert werden, das gibt XPs in Massen. Wurde schließlich auch Xeens Haustier, ein normaler grüner Drache, beseitigt, steht Ihr dem Meister höchstpersönlich gegenüber. Jetzt sollte der stärkste Eurer Truppe das Xeen Slayer Sword in die Hand nehmen, tatsächlich genügen dann bereits zwei Schläge bis zum Exitus. Das Zepter von Xeen ist nichzu verachten, ein Treffer reicht nämlich aus, um einen Charakter auszulöschen — falls es nicht gerade der Priest ist, kann er ja anschließend mit „Resurrect" wiederbelebt werden. Versucht nun, mit dem erbeuteten Zepter den sechsten Spiegel an Euch zu bringen, den der König so dringend haben wollte. Der Spiegel wird abschließend benutzt, schon ist der finstere Lord wohl endgültig besiegt, und Ihr könnt Euch auf die nächste (hoffentlich umfangreichere) Fortsetzung freuen...



BESSERWISSER INDEX

ALLE TIPS AUF EINEN BLICK

1869	6/92	Tips
4D Sports Driving	3/92	Cheat
Advanced Dungeons & Dragons	5/92	Cheat
Another World	4/92	Codes
Baby Jo	1/92	Codes
Battle Command	1/92	Tips
Battle Isle	1/92	Codes
Battle Isle Datadisk	4/92	Codes
Budokan	6/91	Tips
Bumpys Arcade Fantasy	5/92	Codes
Bundesliga Manager Prof.	2/92	Cheat
Chip's Challenge	6/91	Codes
Civilization	4/92	Tips
Cool Croc Twins	5/92	Codes
Dark Seed	4/92	Lösung
Dark Seed	5/92	Lösung
Das schwarze Auge	3/92	Tips
Das schwarze Auge	5/92	Cheat/Tips
Das schwarze Auge	6/92	Lösung/Karten
Der Patrizier	5/92	Cheat
Die unendliche Geschichte II	1/92	Codes
Double Mind	3/92	Codes
Dune	4/92	Tips
Dynablaster	6/92	Codes
Eco Quest	3/92	Lösung
Elite Plus	6/91	Cheat/Tips
Epic	5/92	Codes
Eye of the Beholder II	3/92	Lösung/Karten
Gateway	6/92	Lösung
Gem'X	6/91	Codes

Gobliiins	2/92	Codes
Gods	4/92	Cheat
Golden Axe	2/92	Cheat
Hexuma	6/92	Tips
Indy IV	5/92	Lösung/Karten
Indy IV	6/92	Cheat
KGB	6/92	Tips
Killing Cloud	1/92	Codes
Kwix	4/92	Codes
Laura Bow 2	6/92	Tips
Leather Goddesses II	4/92	Lösung
Lemmings	6/91	Tips
Lemmings 2	6/92	Cheat
Logical	1/92	Codes
Mad TV	2/92	Cheat
Mad TV	3/92	Cheat
Magic Pockets	5/92	Codes
Might & Magic III	6/91	Tips
Might & Magic III	2/92	Lösung/Cheat
Might & Magic III	3/92	Cheat/Tip
Monkey Island II	2/92	Lösung
Monkey Island II	3/92	Cheat
Monkey Island II	4/92	Cheat
Nightshift	1/92	Cheat
Nova 9	4/92	Cheat
Osiris	3/92	Codes
PGA Tour Golf	6/91	Tips
Pirates	6/91	Tips
Planet's Edge	3/92	Tips
Police Quest III	1/92	Lösung

Prince of Persia	6/91	Cheat
Push-Over	5/92	Codes
Railroad Tycoon	6/91	Cheat/Tips
Return of Medusa	2/92	Cheat
Rock'n Roll	1/92	Cheat
Rocketeer	3/92	Codes
Roger Rabbit	4/92	Cheat
Savage Empire	6/91	Cheat
Secret Weapons of the Luftwaffe	3/92	Cheat
Sim Ant	3/92	Tips
Sim Earth	1/92	Cheat
Space Ace II	2/92	Cheat/Tips
Space Max	3/92	Tips
Spacewrecked	2/92	Codes
Spellcasting 201	1/92	Lösung
Star Trek — 25th Anniversary	3/92	Lösung
Stone Age	6/92	Codes
Storm Master	5/92	Cheat
Super Space Invaders	3/92	Cheat
Terminator II	2/92	Cheat
The Immortal	1/92	Codes
The Simpsons	3/92	Cheat
Think Cross	2/92	Codes
Thunderhawk	2/92	Tips
Ultima 7	4/92	Lösung
Ultima 7	5/92	Lösung/Cheat
Ultima Underworld	4/92	Tips
Wing Commander	1/92	Cheat
Wing Commander II	1/92	Tips
Wrath of the Demon	6/91	Tips

Might & Magic IV

Clouds of Xeen

Zwei Folgen lang hielt uns New World Computing mit grafisch eher schlichten Rollis hin, ehe beim dritten Teil der Saga dann die Präsentations-Bombe platzte — angemessen bombastisch geht's nun weiter!



Formatfüllende, filmartige Zwischensequenzen und noch schönere, noch besser animierte Grafiken verwöhnen diesmal das Auge des mächtigen Magiers vor dem Bildschirm. Bereits im hübschen Intro wird man mit feiner (vorläufig aber noch englischer) Sprachausgabe beschallt, von der selbst Nicht-Kartenbesitzer ein bißchen was abbekommen, und sogar die brandneue Roland SCC-1 findet Unterstützung. Aber auch mit einer preislich erschwinglichen Soundkarte kriegt man erstklassige Effekte und Musik in Ohrwurm-Qualität zu hören, und selbst in punkto Handhabung hat sich was getan, wenn auch nicht viel: Die Richtungspfeile zum Steuern wurden aus dem 3D-Grafikfenster in den Icon-Block am rechten Screenrand verlegt, die Party ist nur noch sechsköpfig, und neben der (unveränderten) Automapping-Funktion steht gedächtnisschwachen Abenteurern jetzt auch ein digitales Notizbüchlein zur Verfügung.

Daß das vom gleichnamigen Oberschlimmling unterdrückte Fantasy-Reich Xeen wesentlich umfangreicher ist und von deutlich mehr verschiedenen Monster-Sorten bewohnt wird als seinerzeit die „Isles of Terra", versteht sich quasi von selbst, oder? Und das ist auch gut so, denn ehe man letztlich dem bösen Lord Xeen das tyrannische Antlitz polieren darf, hat das Helden-Sextett unzählige Sub-Quests hinter sich zu bringen. Die erste davon wartet bereits in der Ausgangs-Stadt Vertigo auf die frisch zusammengebastelten Recken, denn dort müssen sie den Verantwortlichen für die kürzlich ausgebrochene Heuschrecken- und Schleimkugel-Plage ausfindig machen. Ist das erledigt und der Dank des überglücklichen Bürgermeisters einkassiert, geht's gleich weiter in den Zombi-Wald, wo eine verschleppte Maid der Rettung harrt. Außerdem kann man Kräuter suchen gehen, den Zwergen in der Mine helfen oder einen Hexenturm ausräuchern — und das alles keineswegs nur in starrer Reihenfolge, wie ursprünglich befürchtet bzw. angekündigt!

Es gibt natürlich noch viel mehr Aufgaben, dazu magische Brunnen, Teleporter, eine Vampirstadt, 100 Zaubersprüche, 500 Gegenstände, zahllose Orks, Goblins, Kröten, Skelette, Hexen, Harpyen, Insektenschwärme und und und. Freilich hat sich am Gameplay deshalb wenig geändert: Das Kampfsystem (mit Quickfight-Option) ist so taktisch wie eh und je, und die alternativ angebotenen Spiel-Modi für „Abenteurer" und „Kämpfer" unterscheiden sich in der Praxis herzlich wenig. Kein Grund zur Traurigkeit, denn die Atmosphäre stimmt — und war das bei Rollenspielen nicht immer schon das Wesentliche? (mm)





Might & Magic IV

Standesgemäß verbesserte Fortsetzung der Rollenspiel-Saga.

GRAFIK	92%
SOUND	87%
ATMOSPHÄRE	86%
MOTIVATION	83%
URTEIL	85%

Für Könner
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller:
New World Computing

Benötigt wird ein möglichst schneller Rechner mit 15 freien MB auf der Festplatte und 2 MB (!) Arbeitsspeicher.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

HIT





Königlich oder nebulös?

REX NEBULAR

Erst kürzlich versuchte MicroProse mit dem eher unspektakulären Rolli „Darklands" aus dem Simulations-Trott auszubrechen, jetzt wagte man den Sprung ins Abenteuer. Ob die Landung diesmal sanfter ausfällt?

Der königliche Titelheld ist jedenfalls schonmal höchst unsanft gelandet: Sein Raumschiff wurde abgeschossen, weshalb er sich nun auf einem komplett Männer-freien Planeten durchschlagen muß. Das vermeintliche Macho-Paradies entpuppt sich jedoch bald als wahre Hölle, weil die eingeborenen Damen einen fatalen Hang zur Brutalität haben — Mann, äh, man wandert hier beinahe so schnell in den Kochtopf wie ins Bett!

Was sich handlungstechnisch zunächst so originell anläßt, erweist sich letztendlich als eine irgendwie bemüht wirkende Mischung aus „Leather Goddesses 2", der „Space Quest"-Saga und „Leisure Suit Larry". Dafür wurde bei den Optionen und der Benutzerführung richtig rangeklotzt: Der Hauptdarsteller läuft mausgesteuert durch die gemäldeartigen Bilder, für die Gespräche und alle sonstigen Aktionen steht eine Verbenliste à la „Indy" zur Verfügung. Dabei ist so ziemlich alles und jedes einstellbar — der Schwierigkeitsgrad, der „Schmutz-Level", die Überblend-Geschwindigkeit beim Szenenwechsel, die Animation von Inventory oder Textfenster und und und.

Aber trotz aller technischen Finessen (z.B. kann man einen beliebigen Befehl auf die rechte Maustaste legen), der ordentlichen Präsentation und dem kernigen Humor fehlt hier einfach das gewisse Etwas. Naja, alle guten Dinge sind bekanntlich drei, einen Versuch haben die Simulations-Profis demnach noch… (ms)

Rex Nebular

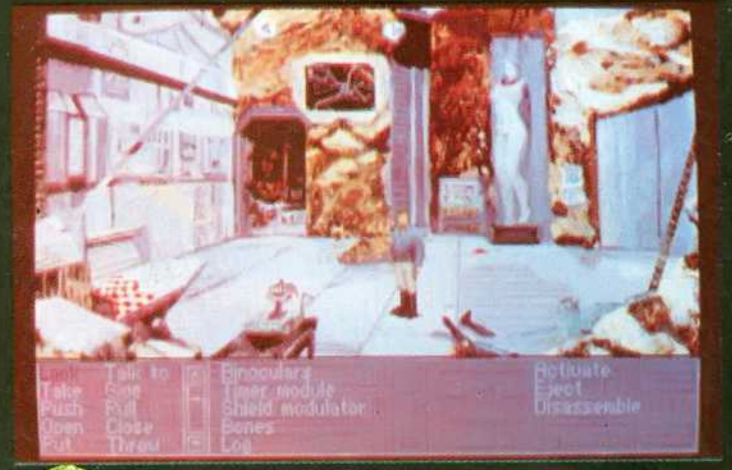
Ganz witziges, aber kaum weltbewegendes Grafikabenteuer.

GRAFIK	*76%*
SOUND	*62%*
ATMOSPHÄRE	*65%*
MOTIVATION	*68%*
URTEIL	*67%*

Variabel: 3 Stufen
Preis: ca. 129,— DM
Hersteller: MicroProse

Ein 286er mit 16MHz, Festplatte und VGA-Karte ist das Minimum.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Mann-o-Mann!

Im Weltraum-Kerker

CAPTIVE

Während für Rollenspieler mit Homecomputer bereits vor über zwei Jahren futuristische Fluchthilfe angesagt war, ließ Mindscape den Space-Knacki im PC-Universum bis heute schmachten…

Was soll's, schließlich wurde der Held dieses Spiels in ferner Zukunft zu 250 Jahren Tiefkühlschlaf verdonnert — da kommt es auf zwei Jährchen mehr oder weniger kaum an. Zumal der Staatspensionär ja nun auch auf der MS-Dose von einem Notmechanismus vorzeitig geweckt wird und vor seinem Zellenfenster umfangreiche Zerstörungen entdecken muß. Was ist da nur schiefgelaufen? Bei der Beantwortung dieser Frage hilft ein Steuergerät, das irgendwer in Reichweite unseres Knastbruders liegengelassen hat — flugs ist damit die Verbindung zu einer vierköpfigen Roboter-Truppe hergestellt. Und diese Blechnasen darf man jetzt durch diverse Mini-Quests steuern, in denen es darum geht, kosmische Dungeons zu erforschen, Echtzeitgegnern im Stil von „Eye of the Beholder" eins auf die Rübe zu geben, Items zu sammeln und schließlich (wenn sich die Nebelschwaden über der Story etwas verzogen haben) den unglücklich Eingesperrten auszusperren.

Die hübsche, aber etwas rucklig animierte 3D-Optik des Nachzüglers steht den Ur-Versionen nicht nach, und ein schönes neues Intro gibt's obendrein. Daß der Mauszeiger ständig mit Zuckungen zu kämpfen hat, ist allerdings weniger schön, und der an sich erfreuliche Sound konnte uns wegen der Absturzneigung bei Soundblaster-Benutzung nicht überzeugen. Leider hat sich auch am etwas unausgegorenen Gameplay bis heute nichts geändert, aber nun hilft wenigstens ein beigelegtes Hintblatt über die Anfangsprobleme hinweg… (jn)

Captive

SF-Rollenspiel mit Haken und Ösen.

GRAFIK	*71%*
SOUND	*55%*
ATMOSPHÄRE	*60%*
MOTIVATION	*56%*
URTEIL	*58%*

Für Geübte
Preis: ca. 94,— DM
Hersteller: Mindscape

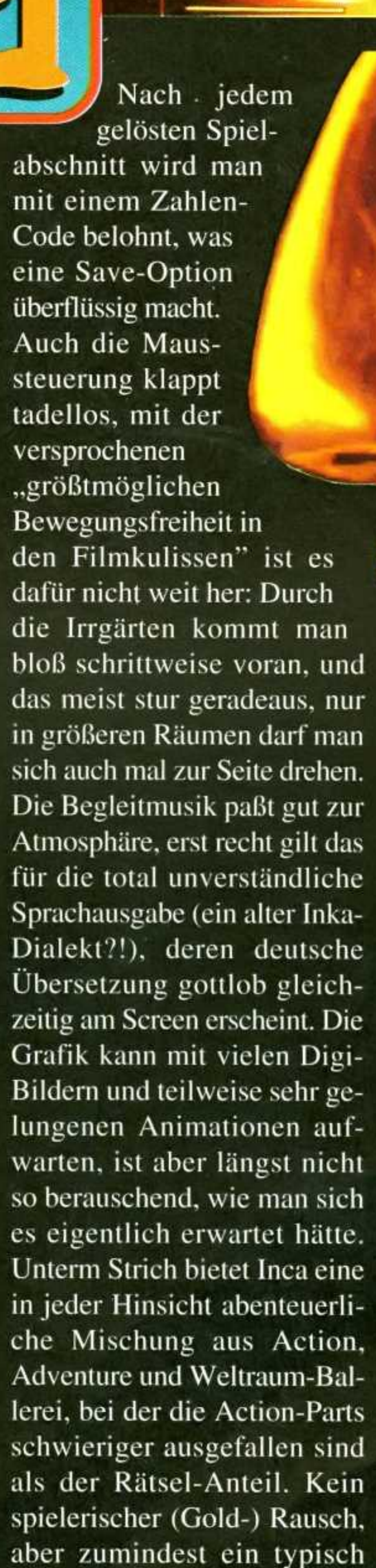
Läuft schon ab 12 MHz beachtlich flott.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Ein Wichtel kommt selten allein!

Azteken-Gemme oder Katzengold?



Flug durch den Kanal



Im Azteken-Irrgarten





Nun hat also auch Coktel Vision den „interaktiven Abenteuerfilm" entdeckt — und liefert dazu ein Drehbuch ab, an dem Erich von Däniken seine helle Freude hätte!

Im Jahre 1532, gerade noch rechtzeitig vor dem Einmarsch der spanischen Eroberer in Peru, setzte sich der letzte Inka-Herrscher in eine andere Zeitdimension ab. Dort wartete er geduldig auf den Befreier „El Dorado", der die Inkas fünf Jahrhunderte später wieder an die Macht bringen soll. Jetzt ist die Zeit abgelaufen, und der Spieler betritt als eben dieser Retter der Gegerbten die Bühne: Er muß ein Raumschiff entern und die drei Elemente des Kosmos (Energie, Zeit, Materie) suchen. Nicht sehr einleuchtend, die Vorgeschichte, aber dafür umso origineller…

Nachdem man sich zwischen Musik oder FX und beruhigender Stille entschieden hat, geht die Suche auch schon los. Während der Weltraumflüge bekommt man es mit Asteroiden und feindlichen Raumschiffen zu tun, für die eine Laserkanone an Bord ist. Beim anschließenden Landeanflug geht's durch einen Kanal à la „Star Wars", wobei einem etliche Abfangjäger im Nacken sitzen. Hier steuert allerdings der Computer, El Dorado darf lediglich Gas geben und die Kanone bedienen. Auf die Angst-Röhre folgt regelmäßig ein 3D-Labyrinth mit kleinen Rätselchen. Zu deren Lösung muß der Spieler vornehmlich die herumliegenden Gegenstände aufnehmen und benutzen; allzuviel Hirnschmalz braucht er dabei nicht zu verbraten, da sowieso nur die gerade benötigten Objekte mit einer Screen-Meldung reagieren, wenn sie vom Mauszeiger erwischt werden — ganz Ratlose können sich zudem bei Papa Inka Tips holen. Damit's nicht zu einfach wird, lauern in den Dungeons zahlreiche Feinde auf die fünf Bildschirmleben des Befreiers, und hat man schließlich ein Element aufgestöbert, steht der nächste Planet zur Durchsuchung an.

Einfach goldig!



Nach jedem gelösten Spielabschnitt wird man mit einem Zahlen-Code belohnt, was eine Save-Option überflüssig macht. Auch die Maussteuerung klappt tadellos, mit der versprochenen „größtmöglichen Bewegungsfreiheit in den Filmkulissen" ist es dafür nicht weit her: Durch die Irrgärten kommt man bloß schrittweise voran, und das meist stur geradeaus, nur in größeren Räumen darf man sich auch mal zur Seite drehen. Die Begleitmusik paßt gut zur Atmosphäre, erst recht gilt das für die total unverständliche Sprachausgabe (ein alter Inka-Dialekt?!), deren deutsche Übersetzung gottlob gleichzeitig am Screen erscheint. Die Grafik kann mit vielen Digi-Bildern und teilweise sehr gelungenen Animationen aufwarten, ist aber längst nicht so berauschend, wie man sich es eigentlich erwartet hätte. Unterm Strich bietet Inca eine in jeder Hinsicht abenteuerliche Mischung aus Action, Adventure und Weltraum-Ballerei, bei der die Action-Parts schwieriger ausgefallen sind als der Rätsel-Anteil. Kein spielerischer (Gold-) Rausch, aber zumindest ein typisch französischer Schwips… (rf)

Inca

Futuristische Fantasy-Reise ohne große Überraschungen.

GRAFIK	77%
SOUND	69%
ATMOSPHÄRE	71%
MOTIVATION	64%
URTEIL	67%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 139,— DM
Hersteller: Coktel Vision

Ins Reisegepäck gehört ein 386er mit 20 MHz und 16 freien MB auf der Festplatte.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Kaum — jedenfalls was „Mean Streets" und „Martian Memorandum" betrifft, also jene beiden Spiele, die Chris Jones und Douglas Vandegrift vor ihrer Reise an den Amazonas gemacht haben. Nach der futuristischen Detektiv-Story um das Mars-Memorandum schöpften die Jungs ihren Stoff diesmal aus einem Fundus, aus dem sich vor ihnen bereits die Macher von „Flash Gordon", „Plan 9 From Outerspace" oder „Indy IV" bedienten: Amerikanische Film- und Fernsehserien der 40er und 50er Jahre sind einfach so schön schwülstig und unfreiwillig komisch, daß man diesen kulturellen Schatz keinesfalls ungehoben lassen sollte!



Dementsprechend wurde die Handlung hier nicht nur in 14 Episoden unterteilt, nein, das ganze Spiel ist mit Hilfe von eingestreuten SW-Texttafeln und vielen filmartigen Digi-Zwischensequenzen wie eine typische Abenteuerserie aus den 50ern aufgezogen. Die Begleitmusik ist hochdramatisch, und auch bei der Story hat man kein Klischee ausgelassen: Allen ist ein erfolgreicher junger Wissenschaftler, was ihm derzeit aber wenig hilft, da er gerade auf mysteriöse Weise aus seiner Forschungsstation im Regenwald verschwunden ist. Irgendwie hat er es geschafft, seinem Bruder Jason eine verschlüsselte Botschaft zukommen zu lassen, und der macht sich jetzt schleunigst auf die Socken, um Bruderherz vor dem womöglich drohenden Kochtopf zu retten. Später stößt auch noch eine holde Maid namens Maya zu ihm, die sehr hilfreich bei der Lösung von einigen der mittelschweren Rätsel ist.



Das erste Puzzle, welches den Spieler hier erwartet, ist die eigenwillige Maussteuerung; letztlich fährt man am besten, wenn man Jason bzw. Maya per Tastatur bewegt und den Nager nur zum Anklicken der Icons am unteren Screenrand verwendet. Gespräche werden im Multiple Choice-Verfahren geführt, ansonsten gibt's die obligaten Action-Szenen (Kämpfe, Kanufahrten) und Rätsel im typischen „B-Movie"-Stil — um z.B. mal an einem antiquierten Wachroboter vorbeizukommen, muß man sich selbst als Robbi verkleiden, weil die wenig wachsame Blechbüchse einen dann für ihre Ablösung hält…

Die Präsentation klotzt vor allem mit Masse: Sprachausgabe, Digi-Geräusche und gezeichnete oder digitalisierte Grafiken sind haufenweise vorhanden und zumeist auch recht atmosphärisch. Spielerisch halten sich teilweise sehr gelungene Rätsel und nette Features, wie die eingebaute Hilfe-Funktion, die Waage mit uninspirierten Passagen und kleinen Macken bei der Handhabung. Altmeister „Indy" kann Amazon also noch nicht am Zeug flicken, aber wer ein Herz für gewollten Kitsch hat, kann sich hier schon prächtig amüsieren! (ms)

Das Dschungel-Abenteuer



Von der Golfsimulation „Links" hat jeder schon mal gehört. Daß der amerikanische Hersteller Access daneben auch fleißig Adventures produziert, ist weniger bekannt. Aber ist es auch eine Wissenslücke?

Amazon

Atmosphärisches Movie-Adventure im Stil der 50er Jahre.

GRAFIK	*81%*
SOUND	*73%*
ATMOSPHÄRE	*76%*
MOTIVATION	*69%*
URTEIL	74%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Access

Ein 286er mit Festplatte und Maus ist Voraussetzung, ein 386er empfehlenswert.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

Computersoftware

Steffen Müller, Richthofenstr. 159, 8933 Lagerlechfeld

Tel: 082 32/64 09 Fax: 082 32/85 77
BTX: S.M.SOFT

IBM UND KOMPATIBLE
3,5"/5,25" DISKETTEN

Titel	ANLEITUNG	ART	DM
1869	DV	Sim	85,—
3 D Constructions Kit 2.0	**DV**	**Anw**	**129,50**
Aces Mission WW 2 – 1946		**Sim**	**45,—**
Aces of the Pacific	DA	Sim	79,—
Adv. Destroyer Sim	DA	Act	33,—
Air Bucks	DV	Sim	69,—
Airline	DV	Sim	69,—
Alcatraz	**DA**	**Act**	**69,50**
Alone in the Dark	**DA**	**Sim**	**89,—**
Ancient Art of War in the Skies	**DA**	**Sim**	**82,—**
B 17 Flying Fortress	DA	Sim	92,—
Bane of the Cosmic Forg	DV	Adv	69,—
Bard's Tale III	DA	Adv	33,—
Bard's Tale Trilogy	DA	Sam	92,—
Battle Chess	DA	Str	33,—
Battle Isle Data	DV	Erw	45,—
Battle Isle	DV	Str	74,—
Birds of Prey	MA	Sim	85,—
Black Gold	DV	Sim	69,—
Buck Rogers 2	DV	Adv	79,—
Budokan	DA	Sim	33,—
Bundesliga Manager Prof.	DV	Sim	75,—
California Games		Spo	33,—
Carl Lewis Challenge	DA	Spo	72,—
Carrier Strike		Str	85,—
Carriers at War		Str	79,—
Castles	DA	Adv	79,—
Castles Data Disc	DA	Erw	39,—
Castles 2 90%	**DA**	**Str**	**79,50**
Centurion Defender of Rome	DA	Str	33,—
Championship Manager	MA	Str	69,—
Chuck Yeager 2.0	DA	Act	33,—
Civilization	DV	Str	95,—
Command H.Q.	DA	Str	79,—
Comanche-Maximum Overkill		**Sim**	**92,50**
Conan Int.	DV	Adv	85,—
Conflict Korea		Str	69,—
Conflict Middle East		Act	79,—
Conquestador	DV	Str	75,—
Cool Croc Twins	MA	Ges	59,—
Cover Girl Poker	MA	Sim	67,—
Crime City	DV	Adv	69,—
Crisis in the Kremlin	DA	Sim	84,—
Cruise for a Corpse	DV	Adv	72,—
Curse of the Azure Bonds	DA	Adv	69,—
Dagger of Amon Ra	DV	Adv	85,—
Dark Half		Adv	89,—
Dark Seed		Adv	85,—
Das Boot	DA	Sim	55,—
Das Schwarze Auge	DV	Str	85,—
Der Patrizier	DV	Sim	85,—
Dick Tracy	DA	Act	69,—
Die Hard 2		Act	69,—
Die Kathedrale	DV	Adv	85,—
Dr. Brain	DV	Adv	85,—
Duck Tales	DA	Act	65,—
Dune	DV	Adv	79,—
Dungeon Master	DV	Adv	77,—
Eco Quest	DV	Adv	85,—
Einmal Kanzler sein	DV	Str	69,—
Elite Plus	DA	Str	95,—
Elvira	DV	Adv	69,—
Elvira 2	DV	Adv	85,—
Elvira Arcade		Act	65,—
Epic	MA	Act	77,—
Europ. Championship '92		Spo	69,—
Eye of the Beholder 2	DV	Adv	85,—
Eye of the Beholder	DV	Adv	84,—
F-14 Tomcat	DA	Sim	85,—
F-16 Falcon 3.0	DA	Sim	97,—
F-19 Stealth Fighter	DA	Sim	89,—
F117A Nighthawk	DA	Sim	97,—
F-15 2 Op. Desert Sto.		Erw	39,—
F-15 Strike Eagle III	DA	Sim	79,—
F29 Retaliator	MA	Sim	75,—
Flames of Freedom	DA	Str	97,—
Formel One Grand Prix	**DA**	**Sim**	**92.50**
Front Page Sports Football		**Spo**	**69.50**
Gateway		Act	69,—
Gateway to the Savage Frontier	DV	Adv	69,—
Global Conquest	DA	Str	89,—
Global Effect	DA	Str	75,—
Gobliins	DA	Ges	65,—
Gods	MA	Adv	69,—
Grand Prix Unlimited	DA	Spo	72,—
Great Courts II	DA	Spo	72,—
Great Napoleonic Battles	DV	Str	69,—
Gunship 2000	DA	Sim	87,—
Guy Spy	DA	Act	69,—
Harpoon 1.2.1	DA	Str	85,—
Harpoon B.Set 3	MA	Erw	35,—
Harpoon B.Set 2	MA	Erw	35,—
Harpoon Designer Ser.		Erw	49,—
Harpoon Scenario Edition	DA	Erw	49,—
Heart of China	DV	Adv	79,—
Heroes of the 357th	DA	Sim	75,—
Historyline 1814-1818	**DV**	**Str**	**82,00**
Hook	DV	Adv	75,—
Hunt for Red October		Sim	33,—
Inca	**DV**	**Rol**	**89,50**
Indiana Jones 3	DV	Adv	77,—
Indiana Jones 4	DA	Adv	77,—
Indiana Jones 4 Action Game	**DA**	**Act**	**67,—**
International Sports Challenge	MA	Spo	69,—
Ishar	MA	Adv	69,—
John Madden II		Spo	67,—
Jump Jet	**DA**	**Sim**	**72,—**
Kaiser	DV	Str	89,—
Kings Quest 5	DV	Adv	95,—
Knights of the Sky	DA	Sim	85,—
L'Empereur	DV	Adv	89,—
Legend of Kyrandia		Adv	79,—
Legend of Faerghail	DV	Adv	69,—
Leisure Suit Larry 5	DV	Adv	79,—
Les Manley-. Lost in L.A.	DV	Adv	69,—
Life + Death		Adv	67,—
Links		Spo	79,—
Links Barton Creek		Erw	39,—
Links Bay Hill Club		Erw	39,—
Links Bountiful C.		Erw	39,—
Links Firestone C.		Erw	39,—
Links Hyatt D.B.C.		Erw	39,—
Links Pinehurst C.		Erw	39,—
Links Pro	DA	Spo	93,—
Links Troon North		Erw	45,—
Loom	DV	Adv	69,—
Lure of the Temptress	DV	Adv	75,—
M1 Tank Platoon	DA	Str	83,—
Mad TV	DV	Sim	83,—
Manchester United	MA	Spo	39,—
Maniac Mansion	DV	Adv	67,—
Mega Fortress	DA	Sim	75,—
Mega Sports	MA	Sim	69,—
Might + Magic 3	DV	Adv	79,—
Monkey Island 2	DV	Adv	85,—
Monkey Island	DV	Adv	82,—
North + South		Str	35,—
Oil Imperium	DV	Sim	33,—
Omar Sharif Bridge		Sim	79,—
Pacific Islands	DV	Str	72,—
PGA Course Disk	DA	Erw	40,—
PGA Golf Plus	DA	Spo	75,—
Pirates	DA	Adv	67,—
Planet's Edge	DV	Adv	80,—
Police Quest 3	DV	Adv	79,—
Pools of Darkness	DV	Adv	79,—
Populous	DA	Adv	33,—
Populous/Sim City	DA	Sam	79,—
Ports of Call	DV	Sim	75,—
Powermonger	DA	Str	75,—
Prophecy of the Shadow	**DV**	**Adv**	**82,—**
Push Over	MA	Ges	69,—
Railroad Tycoon	DA	Sim	84,—
Rampart	DA	Act	69,—
Realms	DV	Str	75,—
Red Baron	DV	Sim	79,—
Return of Medusa	DV	Str	69,—
Rise of the Dragon	DV	Adv	82,—
Robin Hood (Conqu. o. t. Longb.)	DV	Adv	84,—
Rocketeer		Adv	69,—
Rome A.D. 92	**DV**	**Str**	**79,50**
Scenario Theatre of War	DV	Str	69,—
Secret Weapons o.t.Luftwaffe		Str	84,—
Shanghai 2	DA	Str	75,—
Sherman M4		Sim	33,—
Sherlock Holmes	**DV**	**Adv**	**85,—**
Silent Service 2	DA	Sim	77,—
Sim Earth (Windows)	**DA**	**Sim**	**79,50**
Sim Life	**DA**	**Sim**	**75,—**
Skat 92	**DV**	**Str**	**69,50**
Space Max	DV	Sim	75,—
Space Quest 4	DV	Adv	79,—
Space Shuttle	DV	Sim	97,—
Special Forces	DA	Str	85,—
Spirit of Adventure	DV	Adv	70,—
Star Trek 25th Anniversary	DA	Adv	72,—
Starbyte Supersoccer	DV	Spo	69,—
Starflight	DA	Str	33,—
Steel Empire	DV	Str	74,—
Stone Age	DV	Str	63,—
Storm Master	DV	Str	63,—
Tennis Cup 2	MA	Spo	69,—
The Siege		Str	75,—
Theatre of War	DA	Str	75,—
Their finest Hour	DA	Sim	69,—
Titus the Fox	MA	Act	69,—
Toyota Celica GT 4	DA	Spo	69,—
Ultima 7	DV	Adv	85,—
Ultima Trilogy 2	MA	Sam	90,—
Ultima Underworld	MA	Adv	85,—
Uncharted Waters		Adv	99,—
Western Front		Str	79,—
Wild West World	DV	Sim	89,—
Willy Beamish	DV	Adv	87,—
Wing Commander 1		Sim	59,—
Wing Commander 2	DV	Sim	89,—
Wing Commander 2 SP.OP	MA	Erw	42,—
Wing Comm. 2 SP.OP.II	MA	Erw	42,—
Winter Challenge	DA	Spo	85,—
Winzer	DV	Sim	69,—
Yeager's Combat	DV	Sim	74,—
Zack Mc Kracken	DV	Adv	63,—

DA = deutsche Anleitung;
DV = deutsches Programm;
MA = mehrsprachige Anleitung

VERSANDKOSTEN:
Vorkasse 5,00 • Post-Nachnahme 9,50 • Ausland Vorkasse (nur EC oder bar) 15,00

Ab 4 Spiele Versandkosten frei!! Bestellzeiten:
Tel.: 082 32/64 09 Montag bis Samstag 9 - 22 Uhr
Bestellungen bis 15 Uhr werden am selben Tag ausgeliefert!!

Auf Wunsch werden die Spiele für 2,50 je Spiel vor dem Versand getestet!

Bitte kostenlose Preisliste anfordern !(Amiga, Atari, IBM-PC, Mega Drive, Lynx, Gameboy)

Auf Wunsch Sicherheitskarton + 2,50 DM

KOSTENLOSE SOFTWARE

können wir Ihnen leider auch nicht bieten. Aber viel hat nicht gefehlt – vergleichen Sie selbst! Bestellen Sie unter

Tel. 0 24 03/2 11 88
Fax 0 24 03/3 53 51

Versand 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler.

PREIS 99

IBM/PC

Titel		Preis
4D Sports Boxing	A	36,99
4D Sports Driving	A	36,99
1869	V	79,99
A320 Airbus	A	86,99
AA War in the Skies	**A**	**86,99**
Aces of the Pacific	A	64,99
Air Commander	A	72,99
Amazon	**E**	**79,99**
American Tail	**E**	**52,99**
Armour-Geddon	**A**	**79,99**
ATAC	A	86,99
A-Train	E	64,99
B 17 Flying Fortress	A	86,99
Bane of the Cosmic Forge	V	79,99
Bard's Tale Constr. Set	A	64,99
Bard's Tale Trilogy (1,2,3)	A	86,99
Bat 2	**V**	**79,99**
Battle Isle	V	79,99
Battle Isle Data Disk	V	39,99
Birds of Prey	A	86,99
Buck Rogers 2	V	79,99
Bundesliga Manager Prof.	V	59,99
Bundesliga Man.Prof. Edition	**V**	**79,99**
Campaign	**A**	**79,99**
Captive	**A**	**59,99**
Castles	A	76,99
Castles Data Disk	A	33,99
Civilization	V	86,99
Comanche	**A**	**86,99**
Cruise for a Corpse	V	52,99
Curse of Enchantia	**A**	**59,99**
D/Generation	A	39,99
Dark Half	**E**	**52,99**
Dynatech	**V**	**64,99**
Dark Queen of Krynn	**V**	**79,99**
Daughter of Serpents	**A**	**76,99**
Darklands	A	104,99
Das Boot	A	36,99
Das schwarze Auge	V	79,99
Der Patrizier	V	79,99
Dune	V	59,99
Dungeon Master	V	59,99
Dyna Blaster	**A**	**64,99**
Elysium	**V**	**64,99**
Elvira 2	V	59,99
Epic	A	69,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
F-117 A Nighthawk	A	86,99
F-15 Strike Eagle 2	A	71,99
F-15 Strike Eagle 3	**A**	**98,99**
F-19 Stealth Fighter	A	80,99
Falcon 3.0	A	92,99
Falcon 3.0 Camp. Disk 1	**A**	**52,99**
Fantastic Worlds	**A**	**79,99**
First Samurai	A	59,99
Formula One Grand Prix	**A**	**92,99**
Front Page Sports Football	E	64,99*
Gateway to Savage Frontier	V	79,99
Global Conquest	A	92,99
Grandmaster Chess	A	59,99
Grand Prix Unlimited	A	59,99
Great Courts 2	A	59,99
Gunship 2000	A	92,99
Gunship 2000 Mission Disk	A	52,99
Harrier Jump Jet	**A**	**86,99**
Hexuma	**V**	**79,99**
History Line 1914 - 1918	**V**	**79,99**
Humans	A	72,99*
Indiana Jones 4	V	86,99
Island of Dr. Brain	**V**	**64,99**
Jimmy White Snooker	**A**	**59,99**
Kings Quest 5	V	79,99
Kings Ouest 6	**V**	**79,99**
Laura Bow 2: The Dagger	V	64,99
Legend of Kyrandia	**V**	**72,99**
Legends of Valour	**V**	**64,99**
Leisure Suit Larry 5	V	64,99
Lemmings Doublepack	**A**	**79,99**
Lemmings 2 (Feb. 1993)	A	79,99*
Links 386 Pro	**A**	**79,99**
Locomotion	V	54,99
Lord of the Rings 2	A	76,99
Lure of Temptress	V	59,99
Mad TV	V	79,99
Mad TV Data Disk	V	24,99
Mantis	A	98,99
Mega - Lo - Mania	**V**	**72,99**
Micropose Master Golf	A	79,99
Might and Magic 3	V	79,99
Might and Magic 4	E	64,99
Monkey Island 2	V	79,99
Nigel Mansell's World Champ	A	59,99*
Pinball Dreams	**A**	**52,99**
Police Quest 3	V	79,99
Pools of Darkness	V	79,99
Powermonger	A	76,99
Power Pack (4er-Sammlung)	**A**	**59,99**
(Back to the Future 3, Battle Master, It came from the Desert, TV Sports Basketball)		
Prohecy of the Shadow	**V**	**79,99**
Quest for Glory 3	V	64,99*
Racing Masters	A	33,99
Rampart	A	64,99
Red Baron	V	64,99
Rex Nebula	A	86,99
Risky Woods	A	64,99
Robin Hood Conquest	V	64,99
Rome AD 92	**A**	**76,99**
Secret Weapons o. t. Luftw.	E	79,99
Scenario	V	64,99
Sherlock Holmes	**V**	**86,99**
Siege	E	59,99
Silent Service 2	A	76,99
Space Quest 4	V	64,99
Space Quest 5	V	64,99*
Special Forces	A	86,99
Spellcasting 301	**E**	**59,99**
Spellcraft-Aspects of Valor	**V**	**72,99**
Star Control 2	**A**	**59,99**
Starfligt 2	A	59,99
Star Trek	V	86,99*
Steel Empire	A	76,99
Strategy Masters	**A**	**72,99**
Street Fighter 2	**A**	**59,99**
Tank	A	34,99
Strike Commander	**A**	**86,99**
Task Force 1942	**A**	**92,99**
The Games-Summer Chall.	**A**	**59,99**
The Legacy	**A**	**92,99**
Treasures o.t. Savage Frontier	**V**	**79,99**
Ultima 7: The Black Gate	V	89,99
Ultima Trilogy	A	64,99
Ultima Underworld	A	64,99
UMS 2	A	80,99
Waxworks	**A**	**59,99**
Wing Commander 2	V	64,99
WC 2 Special Operation 1	A	36,99
WC 2 Special Operation 2	A	36,99
WC Speech Acc. Pack	A	33,99
WC DeLuxe (WC1 + Se.1&2)	A	79,99
Wizardry 7	**E**	**79,99**
X - Wing	E	79,99*
Zyconix	**A**	**46,99**

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel **1MB**, PC-Programme entsprechend **VGA Karte und eine Festplatte. V** bedeutet **komplett deutsche Version**; alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung **A** geliefert, außer die mit „englisch" **E** gekennzeichneten. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 ½" oder 5 ¼"). **Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit * gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig** (können aber inzwischen lieferbar sein, bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 8,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,–). Ab DM 250,– ohne Versandkosten. Lieferungen ins Ausland erfolgen nur per Vorkasse zzgl. DM 16,–. Die Lieferung bei Vorkasse im Inland erfolgt nur gegen bar, EC-Scheck oder Überweisung zzgl. DM 8,– auf den o.a. Spielepreis auf Konto KSK Eschweiler, BLZ 391 501 00, Kto. 1215169. Bei V-Scheck oder Überweisung Lieferung erst nach Gutschrift.

Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere Preisliste an. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe Zeitungsauflage.

Telefonische Bestellungen unter 0 24 03/2 11 88 oder per Telefax Nr. 0 24 03/3 53 51 oder schriftlich an VERSAND 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler

CAESAR

Der Simperator

Erstaunlich: Wo Impressions draufsteht, ist gar nicht immer ein mäßiges Militär-Strategical drin! Auch mit dem alten Rom hat dieses Game nur am Rande zu tun — in der Mitte sieht's ganz wie „Sim City" aus!

Der Bürgermeister ist hier Gouverneur, und sein Städtchen befindet sich in einer Römischen Provinz — damit wären die entscheidenden „Unterschiede" zu Maxis' Städtebau-Klassiker auch schon aufgezählt…

Da es damals noch keine Räuber & Gendarmen im heutigen Sinn gab, wurden sie durch Soldaten und wilde Barbaren-Stämme ersetzt. Aus demselben Grund rücken bei Feuersbrünsten Lohn-Sklaven aus, die auch für das Pflastern der Straßen zuständig sind. Und schließlich waren auch Flughäfen und Kraftwerke zu Caesars Zeiten noch unbekannt, weshalb man hier neben Wohngebäuden vornehmlich Tempel, Schulen oder Badehäuser errichtet und sich mit der Wasserversorgung aus nahegelegenen Flüssen herumschlägt. Aber hinter der antiken Fassade lauern dann doch die altbekannten Statistiken für Steuern und Bodenwert, das Startkapital ist vom Schwierigkeitsgrad abhängig und so weiter und so fort. Als Belohnung für die Mühe winkt der Regent in Rom mit Beförderungen auf einer elfsprossigen Karriereleiter.

Naheliegenderweise ist die Steuerung per Maus bzw. Tastatur und Icons praktisch identisch mit der des „Originals". Das kann man von der öden, überwiegend hellbraunen und kaum animierten Grafik weniger behaupten, nur das Scrolling ist recht flott. Der Sound ist zumindest via Soundblaster erträglich, und der Spielwitz gar nicht so verkehrt — ausgehungerte SIMulanten werden den Nachschub jedenfalls zu schätzen wissen. (mm)



Caesar

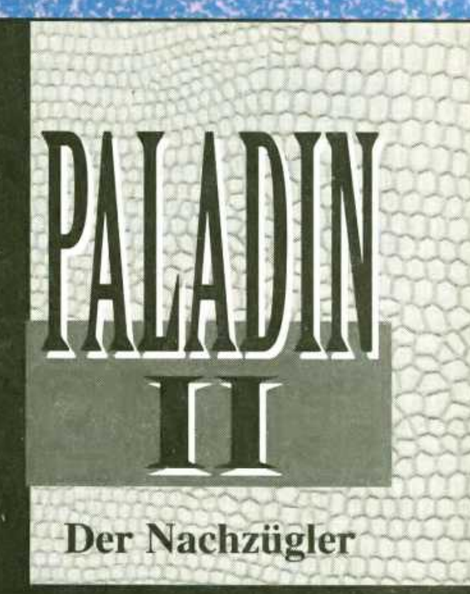
„Sim City" in altrömischer Toga, äh Verpackung.

GRAFIK	53%
SOUND	48%
STEUERUNG	74%
MOTIVATION	72%
URTEIL	67%

Variabel: 10 Stufen
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Impressions

Ein 286er mit 16 MHz genügt vollauf.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



PALADIN II

Der Nachzügler



Wer den ersten Teil dieses Fantasy-Strategicals oder sein noch älteres SF-Gegenstück „Breach" kennt, kennt damit im wesentlichen schon alles: Weder die Steuerung noch das Gameplay lassen erkennen, daß wir seit kurzem 1993 schreiben…

Der Paladin darf sich mit einer wechselnden Zahl von Kollegen durch 20 Quests (sprich Missionen) kämpfen, bei denen eigentlich nur der unterschiedliche Schwierigkeitsgrad für ein bißchen Abwechslung gut ist. Mal soll ein bestimmter Gegenstand gefunden werden, dann muß man wieder eine Prinzessin befreien — aber im Prinzip wird einfach immer rundenweise gelatscht, gesammelt, gezaubert und mit den überwiegend menschlichen Gegnern gekämpft. Für einen Hauch von Rollenspiel sorgen das Inventory und die entwicklungsfähigen Charakterwerte des Hauptakteurs; seine Mit-Helden, von denen es fünf verschiedene Sorten gibt, werden zwar ebenfalls vom Spieler gesteuert, machen aber keine persönlichen Fortschritte.

Ein Manko des Games ist das wenig originelle Strickmuster der einzelnen Quests, ein weiteres die altmodische Steuerung, bei der sich nichts vereinfachen läßt — selbst die simpelsten Standard-Aktionen verlangen nach mehreren Maus-Klicks! Die aus der Vogelperspektive gezeigte Grafik entspricht in ihrer Schlichtheit der gewohnten Impressions-Kost, und der Sound ist einfach nur schlecht. Immerhin gibt's Automapping und sogar ein eingebautes Quest-Bastelprogramm, ansonsten aber leider bloß digitale Langeweile. Doch falls das irgendjemandem ein Trost sein sollte: die knapp zuvor erschienene Amiga-Version gefällt eher noch weniger. (mm)



Paladin II

Altmodisches Strategiespiel im Fantasy-Gewande.

GRAFIK	44%
SOUND	29%
STEUERUNG	47%
MOTIVATION	50%
URTEIL	46%

Variabel: 2 Stufen
Preis: ca. 99,— DM
Hersteller: Omnitrend/ Impressions

Festplatte und VGA-Karte nötig, ansonsten ist das Game recht anspruchslos.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

THE HUMANS

Erfinden ist menschlich

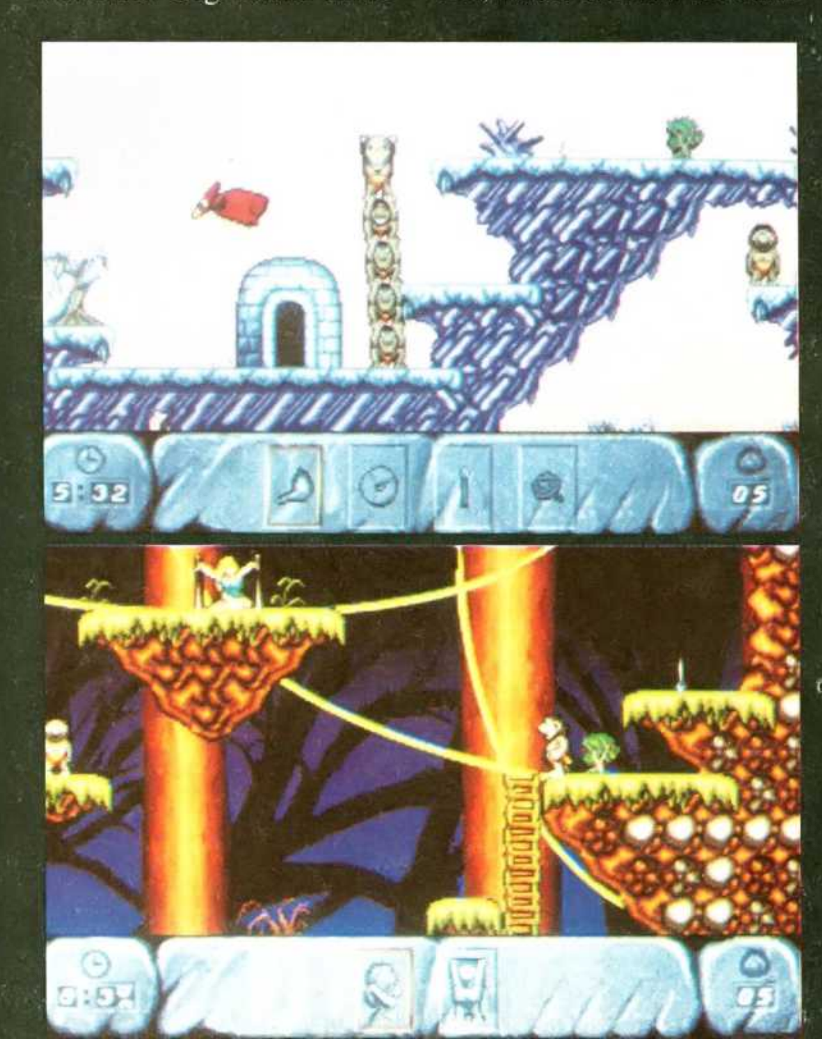
Keine Frage, Mirages Neandertaler erinnern auf Anhieb erstmal an „Lemmings". So sehr, daß Psygnosis die Konkurrenz deshalb vor den Kadi zitierte — aber nicht genug, um mit der Klage durchzukommen…

Man hätte sich den Rechtsstreit und uns die damit verbundene Verzögerung des Verkaufsstarts also ersparen können, denn die Richter haben weise entschieden: Wenngleich Grafik und Spielprinzip zunächst an die berühmten Selbstmörder denken lassen, erweist sich die putzige Steinzeit-Sippe doch bald als durchaus eigenständig. Vor allem rasen die Hauptdarsteller hier nicht blindwütig auf jeden Abgrund zu, sondern machen erstmal — nichts. Wozu auch? Erstens können sie am Anfang eh nur laufen, klettern und vielleicht mal einen Gegenstand aufheben, zweitens warten sie lieber die Befehle des Spielers ab. Und der hat wahrhaft Großes mit ihnen vor, schließlich will er sie aus der Steinzeit über das Mittelalter bis hinein in die ferne Zukunft durch die gesamte Evolutionsgeschichte führen!

Konkret hat man sich das so vorzustellen, daß in den 80 Leveln allerlei Errungenschaften der menschlichen Zivilisation verborgen sind, etwa Speere, Seile, Fackeln oder das Rad. Diese müssen nun jeweils unter Zeitdruck aufgestöbert werden, wobei die Zahl der dafür benötigten Humans von Abschnitt zu Abschnitt variiert. Gesteuert werden sie stets einzeln via der Icons am unteren Screenrand, doch ist Teamwork Trumpf. Dafür ist neben der Entwicklung immer neuer Strategien auch der Einsatz der „Erfindungen" erforderlich — Speere dienen unter anderem zum Stabhochsprung, und mit Fackeln können Hindernisse wortwörtlich abgefackelt werden. Zudem lauern überall tödlich tiefe Schluchten, gefräßige Saurier und dergleichen unerfreuliche Dinge mehr;aber wer genügend Stammesbrüder in Reserve hat, kann ja notfalls einen davon dem seltsamen Medizinmann opfern, der gelegentlich auftaucht — im Gegenzug rückt der dann den gewünschten Gegenstand heraus. Als Belohnung für neue Evolutions-Objekte winken außer einem (Zeit-) Bonus witzige Zwischensequenzen über die Entdeckung eben jenes Speers, Rads etc..

Die toll animierte und perfekt gescrollte Grafik bietet nicht nur viel Abwechslung, die Höhlen-, Sumpf-, Eis- und Waldlandschaften stecken auch voller optischer Gags. Die Begleitmusik im Spiel ist leider nicht ganz so gelungen wie bei der Amigaversion, den herrlichen Bongo-Soundtrack, der dort während des Ladens erklingt, hat man sich sogar komplett gespart. Die Icon-Steuerung über Tasten oder Stick ist dagegen identisch — und eher für Strategen als für Action-Freaks geeignet. Aber all das wird überstrahlt von einem durchdachten Spielkonzept, das mit seinen ständig anspruchsvoller werdenden Aufgabenstellungen und den verschiedenen Lösungsmöglichkeiten für die einzelnen Level Motivation ohne Ende erzeugt! (mm)





The Humans

Innovative Action-Knobelei mit beachtlichem Suchtpotential.

GRAFIK	*82%*
SOUND	*74%*
STEUERUNG	*81%*
MOTIVATION	*92%*
URTEIL	*87%*

Variabel: 3 Stufen
Preis: ca. 119,— DM
Hersteller: Imagitec/Mirage

Wird mit viel Begleitmaterial in einer traumhaft schönen Box geliefert, die Rechnergeschwindigkeit ist zweitrangig.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

HIT

Dabeisein ist alles?

SUMMER CHALLENGE

Ziemlich genau ein Jahr nach der „Winter Challenge" schiebt Accolade nun eine vergleichbare Sommer-Olympiade nach. Schade, daß die passenden Temperaturen nicht gleich mitgeliefert werden…

Fans des Vorgängers werden sich am (un-)verfrorenen Termin nicht stören, sind die Unterschiede in punkto Gameplay doch denkbar gering: Anstatt beim Biathlon oder Schlittschuhlaufen vergnügt man sich nun halt beim Bogenschießen, Turnierreiten, Kajakfahren, Hürdenlauf, Hochsprung (mit und ohne Stab), Speerwerfen und Radfahren. Nach wie vor die Programmierer für ein, zwei echte Simultan-Wettbewerbe gesorgt hätten. Naja, dafür gibt's eine nette Eröffnungs- bzw. Schlußzeremonie, speicherbare Tabellen und Zeitlupenwiederholungen sowie die Möglichkeit, seinem Alter Ego Namen und Konterfei zu verpassen. Auch der Detailgrad der ansehnlichen 3D-Grafik läßt sich einstellen, die Steuerung klappt prima, und die Soundkulisse hört sich selbst über den Piepser noch ganz erträglich an. Alles in allem etwas zu wenig für eine Goldmedaille — aber genug für unterhaltsamen Bildschirm-Sport. (rl)



Schneller, höher, weiter…

hetzt der Digi-Athlet dabei durch dreidimensionale Polygon-Landschaften und darf auch mal konkurrenzlose Übungsrunden einlegen. Jedoch besteht wenig Bedarf für Training, bei den meisten Disziplinen reicht nämlich bloßes Stickrütteln bzw. Tastenkloppen, um in die Medaillenränge vorzustoßen. Nur gut, daß die Computergegner im Turniermodus wahre Cracks sind, sonst würden sich Solosportler wohl bald langweilen. Richtig spaßig wird's aber sowieso erst, wenn mehrere Spieler (bis zu zehn) mitmachen, noch spaßiger wäre es freilich gewesen, wenn

Summer Challenge

Multi-Disziplinen-Sport für bis zu zehn Olympioniken.

GRAFIK	74%
SOUND	67%
STEUERUNG	73%
MOTIVATION	68%
URTEIL	70%

Variabel: 3 Stufen
Preis: ca. 109,— DM
Hersteller: Accolade

Festplatte Voraussetzung, 386er empfehlenswert.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT LÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
Abandoned Places	L	P	-
Ace 2	-	-	A
Ad Lib Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Airborne Ranger	-	-	A
Alternate Reality The City	-	P	A
Alternate Reality The Dungeon	L	-	-
Bad Blood	L	P	-
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	A
Bane Of The Cosmic Forge	L	P	A
Bard's Tale 1 The	L	P	-
Bard's Tale 2 The	L	P	-
Bard's Tale 3 The	L	P	A
Battalion Commander	-	-	A
Battle Of Antietam	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron The	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Buck Rogers 1	L	P	A
Cadaver	L	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
Chaos Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Code Name: Ice Man	(L	P)	A
Colonel's Bequest The	L	P	A
Conquests Of Camelot The	(L	P)	A
Conquests of The Long Bow	L	P	-
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters The	-	-	A
Day Of The Viper	L	P	-
Death Knights Of Krynn	L	P	A
Deathlord	-	P	A
Decisive Battles North Amer. Civil War	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
DOS - 2 - DOS	-	-	A
Drachen Von Laas	L	P	-
Dragon Wars	-	P	A
Dragon's Breath	L	-	-
Dragons Lair (Anleitung für PC)	L	-	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Dunkle Dimension Die	(L	P)	-
ECO Quest	L	P	-
Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	-	A
Elvira 1 - Mistress Of Dark (nicht C 64)	L	P	-
Elvira 2 - Jaws Of Cerberus	L	P	-
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
Eye Of The Beholder 1	L	P	A
Eye Of The Beholder 2	L	P	-
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure The	(L	P)	-
Fascination	(L	P)	-
Final Fantasy Legend	-	-	A
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4	-	-	A
Fountain Of Dreams	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
Galdregon's Domain	L	-	A
Gateway To The Savage Frontier	L	P	-
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Heart Of China	(L	P)	A
Heimdall	(L	P)	-
Halloween	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	L	-	A
Holiday Maker	L	-	-
Hook	(L	P)	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Last Crusade)	L	P	-
Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis)	L	P	-
Insector X	-	-	A
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Jones In The Fast Lane	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Kathedrale Die	L	P	-
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	-	A
King's Quest 4	L	P	A
King's Quest 5	(L	P)	A
King's Quest 6	(L	P)	A
Kingdoms Of England	-	-	A
Knights Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Landsitz von Mortville Der	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancients	L	P	-
Legend Of Blacksilver	-	-	A
Legend Of Faerghail	L	P	-
Legend Of Kyrandia	(L	P)	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Leisure Suit Larry 5	L	P	A
Les Manley - Lost in L.A.	L	P	-
Loom	L	-	-
Lords Of Doom	L	P	-
Lucky Luke	(L	P)	-
Lure Of The Temptress	(L	P)	-
Manhunter New York	L	-	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Megatraveller 1	L	P	-
Mewilo	L	-	-
Might & Magic 1	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Might & Magic 3	L	P	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Monkey Island 1	(L	P)	A
Monkey Island 2	L	P	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
New Zealand Story The	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn The	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star (SEGA Mastersystem)	L	-	A
Phantasy Star 2 (SEGA Megadrive)	-	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Police Quest 3	L	P	-
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Radiance Adventurers Journal	-	-	A
Pools Of Darkness	L	P	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
Powermonger	-	-	A
President Is Missing The	-	-	A
Prince Of Persia	L	P	-
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	A
Quest For Glory 2	(L	P)	A
Quest For Glory 3	(L	P)	-
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Baron	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Renegade Legion Interceptor	-	-	A
Rex Nebular	(L	P)	-
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Rise Of The Dragon	(L	P)	A
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Savage Empire The	-	-	A
Schwarze Auge Das	L	P	-
Secret Of The Silver Blades	-	-	A
Sentinel The (Firebird)	-	-	A
Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sex Vixens From Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Soko Ban (SEGA Megadrive)	-	-	A
Sorcerian	-	-	A
Sound Blaster (alle Versionen)	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Quest 4	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Spellcasting 101	L	-	-
Spirit Of Adventure	L	P	-
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Flight 1	L	-	A
Star Flight 2	L	-	A
Star Trek 25th Anniversary	L	P	-
Star Trek 5	-	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Sword Of Vermilion	-	-	A
Tangled Tales	-	-	A
Thunder Board Soundkarte	-	-	A
Times Of Lore	-	-	A
Transworld	L	-	-
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 7 incl. Forge of Virtue	L	P	-
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Ultima Underworld	L	P	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wing Commander incl. Secret Missions	-	-	A
World Cup Soccer (SEGA Megadrive)	-	-	A
Zack Mc Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

L und P in Klammern (L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten • Fett gedruckte Titel sind neu!

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

1 INDIANA JONES 4

IBM-PC dV	89,95
IBM-PC dA	79,95

2 Monkey Island 2

IBM-PC dV	89,95
AMIGA dV	79,95

3 Wing Commander 1 Deluxe Edition

Incl. Secret Missions 1 und 2

IBM-PC dA	104,95

die weiteren Plätze		AMIGA	C 64	ATARI ST	IBM-PC
4.	Wing Commander 2 dV	------	------	------	94.95
5.	King's Quest 6 dV (Megapack)	------	------	------	99.95
6.	Ultima 7 dV	------	------	------	99.95
7.	Hexuma dV	89.95	------	------	89.95
8.	Patrizier Der dV	79.95	------	------	89.95
9.	Schwarze Auge Das dV	84.95	------	------	89.95
10.	Civilization dV	84.95	------	------	99.95

CPS
Frank Heidak

ES IST DA! das deutsche SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

SIERRA MEGAPACKS

Diese Programme liefern wir incl. Lösung und dt. Anl. (z.T. kpl. dt.)

Programm	Amiga	IBM-PC
Castle Of Dr. Brain dV	89.95	94.95
Conquests Of The Longbow dV	—	94.95
Dagger Of Amon Ra dV	—	89.95
Eco Quest dV	—	94.95
Heart Of China dV	94.95	94.95
King's Quest 4 dA	54.95	104.95
King's Quest 5 dV	94.95	109.95
King's Quest 6 dV	—	99,95
Leisure Suit Larry 1 - 3 dA	149.95	149.95
Leisure Suit Larry 1 dA	89.95	94.95
Leisure Suit Larry 3 dA	94.95	94.95
Leisure Suit Larry 5 dV	89.95	94.95
Police Quest 3 dV	89.95	94.95
Quest For Glory 3 dV	—	99.95
Rise Of The Dragon dV	94.95	94.95
Space Quest 1 SCI dA	89.95	94.95
Space Quest 4 dV	89.95	94.95
Willy Beamish dV	89.95	94.95

Lern- und Anwendersoftware

PC Aquarium	PC 149,95
PC Auto	PC 149,95
PC Cosmos	PC 149,95
PC Globe	PC 139,95
PC Mensch	PC 149,95
Deluxe Paint 4	AM 299,95
X-Copy Tools! incl. Hardware	AM 89,95

IBM-PC Soundkarten IBM-PC

Roland Soundkarte LAPC 1	PC 799,95
Roland Soundkarte SCC 1	PC 799,95
Sound Blaster V 2.0	PC 199,95
Sound Blaster PRO incl. MIDI Kit undWindows 3.1	PC 379,95
Sound Blaster CM/S-Chipset für V 2.0	PC 69,95
Sound Blaster CD-ROM Laufwerk	PC 579,95
Aktiv-Boxen - Betrieb mit Netzteil oder Batterien möglich	Paar 59,95
Video Blaster Genlock-Karte	PC 639,95

Zubehör allgemein

4 Mignon-Akkus mit Universal-Ladegerät	34,95
Mignon-Akkus Mignon	pro Stück 4,95
Mausmatte	9,95
Speichererweiterung für A 500 mit Uhr	59,95
Verlängerung Monitor/Maus/Joystick - 2 m	9,95

Disketten

high density		double density
3,5 " 209,95	je 100 Stück	3,5 " 99,95
5,25 " 119,95	je 100 Stück	5,25 " 59,95

MAN SPRICHT DEUTSH!

unser Angebot in Software mit deutscher Anleitung oder komplett deutsch

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
10 Great Games dA	89.95	—	89.95	99.95
1869 dV	79.95	—	—	89.95
A Train dV	—	—	—	109.95
Aces Of The Pacific dA	—	—	—	89.95
Adventurers The dA	69.95	—	69.95	84.95
Air Combat Aces dA	79.95	—	79.95	89.95
Air Land Sea dA	84.95	—	—	89.95
Airbus A 320 dA	99.95	—	99.95	99.95
Alone in the Dark dA	—	—	—	94.95
Ambermoon dA	84.95	—	84.95	89.95
Aquatic Games dA	69.95	—	—	—
ATAC dA	—	—	—	89.95
B 17 Flying Fortress dA	—	—	—	99.95
Bard's Tale Construct. Kit dA	—	—	—	79.95
Bard's Tale Trilogie dA	—	—	—	89.95
Battle Isle dA	79.95	—	—	89.95
Battle Isle Data Disk 1 dA	49.95	—	—	49.95
Birds Of Prey dA	84.95	—	—	94.95
Bundesliga Manager Edition dV	89.95	—	—	89.95
Bundesliga Manager Prof. dV	79.95	—	—	79.95
Cadaver dV	74.95	—	74.95	89.95
Campaign dV	74.95	—	—	84.95
Castles dV	69.95	—	—	84.95
Champions Of Krynn dA	74.95	74.95	—	74.95
Chess Master 3000 dA	—	—	—	84.95
Combat Classics dA	69.95	—	—	74.95
Conquestador dV	79.95	59.95	—	79.95
Conquestador Szenario Disk dV	44.95	29.95	—	44.95
Curse of Enchantia dA	89.95	—	—	89.95
Dark Queen Of Krynn dV	—	—	—	89.95
Darklands dV	—	—	—	119.95
Darkseed dA	—	—	—	94.95
Death Knights Of Krynn dV	79.95	74.95	—	84.95
Deutsches Afrika Korps dV	—	69.95	—	—
Dune dV	79.95	—	—	89.95
Dungeon Master dA	—	—	—	84.95
Elite dA	69.95	—	—	69.95
Elite Plus dA	—	—	—	94.95
Elvira 1 dV	79.95	59.95	79.95	89.95
Elvira 2 dV	84.95	49.95	—	84.95
Epic dA	79.95	—	—	84.95
Eternam dV	—	—	—	89.95
Eye Of The Beholder 1 dV	79.95	—	—	79.95
F 117 A Nighthawk dA	—	—	—	99.95
F 15 Strike Eagle 2 dA	84.95	—	84.95	84.95
F 19 vs M 29 Compilation dA	89.95	—	—	94.95
Falcon 3.0 (MS-DOS 5.0!) dA	—	—	—	99.95
Falcon 3.0 Mission Disk dA	—	—	—	69.95
Flugsimulator 4 dV	—	—	—	149.95
Gateway To Savage Frontier dV	79.95	69.95	—	89.95
Global Effect dA	84.95	—	—	89.95
Gobliins 2 dV	79.95	—	—	89.95
Grandmaster Chess dA	—	—	—	84.95
Gunship 2000 dA	—	—	—	99.95
Gunship 2000 Szenario dA	—	—	—	69.95
Gunship dA	69.95	59.95	—	89.95
Harpoon 1.21 Battleset 3 od. 4 dA	44.95	—	—	44.95
Harpoon 1.21 dA	84.95	—	—	89.95
Harpoon 1.21 Editor dA	49.95	—	—	49.95
Heroes Of The 357th dA	—	—	—	84.95
History Line dV	—	—	—	89.95
Humans dA	69.95	—	—	69.95
Indiana Jones 3 Adventure VGA dV	—	—	—	89.95
Indiana Jones 3 Adventure dV	67.95	—	67.95	67.95
Jimmy Whites Snooker dA	79.95	—	—	79.95
John Madden Football dA	69.95	—	—	—
Kaiser dV	99.95	—	99.95	99.95
Kathedrale Die dV	89.95	—	—	89.95
Leather Godesses Phobos 2 dV	—	—	—	99.95
Legend Of Faerghail dV	74.95	—	74.95	74.95
Links Golf (PC Vers. 386 Pro) dA	84.95	—	—	99.95
Lost Files Sherlock Holmes dV	—	—	—	94.95
Lotus 3 dA	59.95	—	—	—
Lure Of The Temptress dV	79.95	—	—	89.95
M 1 Tank Platoon dA	79.95	—	79.95	94.95
Mad TV Datadisk dV	29.95	—	—	29.95
Mad TV dV	79.95	—	—	89.95
Manchester United Europa dA	69.95	44.95	69.95	79.95
Maniac Mansion dV	69.95	44.95	69.95	69.95
Mantis dA	—	—	—	119.95
Mega-Lo-Mania dV	39.95	—	—	89.95
Microprose Grand Prix F. 1 dA	84.95	—	84.95	—
Might & Magic 3 dV	79.95	—	—	89.95
Might & Magic 4 dV	—	—	—	89.95
Monkey Island 1 dV	79.95	—	79.95	89.95
Nigel Mansell Grand Prix	69.95	—	—	74,95
No Second Price dA	69.95	—	—	—
Perfect General Data Disk dA	49.95	—	—	49.95
Perfect General The dA	84.95	—	—	89.95
PGA Courses dA	44.95	—	—	44.95
PGA Golf Plus dA	79.95	—	—	84.95
Pinball Fantasies dA	69.95	—	—	—
Pirates ! dA	69.95	54.95	—	69.95
Planet's Edge dV	—	—	—	89.95
Pools Of Darkness dV	89.95	—	—	89.95
Populous 2 Challenge Data dA	34.95	—	—	—
Populous 2 Plus Data dA	79.95	—	—	—
Populous World Editor dA	44.95	—	—	—
Quest & Glory dA	79.95	—	79.95	89.95
Railroad Tycoon dA	84.95	—	84.95	94.95
Rampart dA	69.95	—	—	79.95
Realms dA	79.95	—	—	29.95
Red Baron dV	84.95	—	—	89.95
Rex Nebular dA	—	—	—	89.95
Shadow of the Beast 3 dA	74.95	—	—	—
Shadowlands dA	79.95	—	79.95	79.95
Shuttle dV	79.95	—	—	114.95
Silent Service 2 dA	84.95	—	84.95	84.95
Sim Ant dV	89.95	—	—	89.95
Sim City und Populous dA	79.95	—	79.95	79.95
Sim Earth dV	—	—	—	84.95
Skat 92 dA	—	—	—	74.95
Space Max dA	74.95	—	—	—
Special Forces dA	84.95	—	84.95	99.95
Spellcasting 301 dA	—	—	—	74.95
Star Trek 25th Anniversary dA	—	—	—	84.95
Starbyte Collection No.1 dV	74.95	49.95	—	79.95
Starflight 2 dA	69.95	—	—	79.95
Steigenberger Hotelmanager dV	59.95	44.95	—	69.95
Task Force 1942 dA	—	—	—	109.95
Treasures Of Sav. Frontier dV	—	—	—	89.95
Troddlers dA	69.95	—	—	—
Ultima 5 dA	79.95	49.95	—	—
Ultima 7 Forge of Virtue dA	—	—	—	49.95
Ultima Underworld dA	—	—	—	89.95
UMS 2 dA	79.95	—	79.95	89.95
UMS 2 Planeteneditor dA	—	—	—	79.95
War in the Skies dA	—	—	—	99.95
Ween dV	79.95	—	79.95	94.95
Wing Comm. 1 Secr. Miss. 1 dA	—	—	—	44.95
Wing Comm. 1 Secr. Miss. 2 dA	—	—	—	44.95
Wing Comm. 2 Spec. Op. 1 dA	—	—	—	49.95
Wing Comm. 2 Spec. Op. 2 dA	—	—	—	49.95
Wing Comm. 2 Speech Disk dA	—	—	—	49.95
Wing Commander 1 dV	89.95	—	—	—
Wizardry 6 Bane C. Forge dV	79.95	—	—	79.95
Wizkid dA	69.95	—	69.95	—
World Wrestling Federation dA	69.95	44.95	—	—
Zak Mc Kracken dV	69.95	49.95	69.95	69.95
Zool dA	59.95	—	—	—

ACHTUNG! - NEUE KENNZEICHNUNG - ACHTUNG!
dA = deutsche Anleitung · dV = deutsch auch auf dem Bildschirm

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte	5,-
bei Versand per Nachnahme	10,-

die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:

bei reinen Lösungshilfenbestellungen	ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen	ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte	12,-
bei Versand per Nachnahme	25,-

ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

BESTELLANNAHME **PER TELEFON**
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

BESTELLANNAHME **PER TELEFAX**
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub
.... ▫ L ▫ P ▫ A ▫ Prg ▫ Test ▫ Zub

bitte ankreuzen

Computertyp .... ▫ Kundenmagazin (kostenlos)

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · EUROCARD · DINERS CLUB INTERNATIONAL · VISA

AUFTRAGGEBER

PJ 02/93

Name ....

Straße ....

PLZ Ort ....

Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....

Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

HAT MAN DA NOCH TÖNE?

Alle neuen SOUNDKARTEN

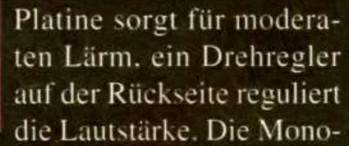
Die Zeiten, als sich AdLib, Soundblaster und Roland den digitalen Musikmarkt untereinander aufteilten, sind lang vorbei — ständig erscheinen neue Karten für jeden Geschmack und die verschiedensten Anwendungsbereiche. Jetzt bringen wir Licht ins Dunkel des Noten-Dschungels!



Multikompatibel: Sound Galaxy NX Pro plus Boxen



Very professional: Roland SCC-1



Goldstück: AdLib Gold 1000



Und jetzt in Stereo: Soundblaster Pro 4.0

ADLIB GOLD 1000

Über das neue Modell der Sound-Pioniere aus Kanada berichteten wir bereits in der letzten Ausgabe, auf die ersten Spiele, die das Goldstück unterstützen, warten wir dagegen noch heute. Egal, was man hier für 550,- DM bekommt, kann sich auch so sehen bzw. hören lassen: 20 Instrumente dürfen gleichzeitig in Stereo musizieren, und anstatt des üblichen 8 Bit-Sampling sind astreine 12 Bit-Aufnahmen mit einer Abtastrate von 44 KHz möglich. Leicht getrübt wird die Freude nur durch die speicherhungrigen Treiber und die nicht ganz standesgemäße Sample-Software. Das dazugehörige Handbuch ist in englisch.

MEDIA MUSIC

Mit einem Kampfpreis von knapp 120,- DM geht diese Karte ins Rennen und bringt dazu gleich noch zwei winzige Boxen, ein englisches Handbuch, ein paar Demo-Songs und ein (bescheidenes) Karaoke-Programm mit. Der 2,5 Watt-Verstärker auf der Platine sorgt für moderaten Lärm, ein Drehregler auf der Rückseite reguliert die Lautstärke. Die Mono-Soundkarte ist AdLib-kompatibel, mehr aber auch nicht: Auf Eigenaufnahmen oder fertige Effekte muß man verzichten, auf eine herausragende Klangqualität ebenfalls. Für die meisten Spiele reicht's trotzdem, andererseits ist die vergleichbare Soundblaster Junior auch nicht viel teurer…

PRO AUDIO SPECTRUM 16

Ein Verkaufspreis von etwa 549,- DM ist zwar kein Sonderangebot, doch die Leistung rechtfertigt hier jede Mark — wenn man sie ausnutzen kann. Die Stereo-Klangerzeugung per FM-Synthesizer erweckt 20 Instrumente zum Leben, darüberhinaus ist die Karte kompatibel zum AdLib- und Soundblaster-Standard. Ein spezieller Filter verpaßt dem Klang den letzten Feinschliff, und die Sampling-Fähigkeiten stellen praktisch die gesamte Konkurrenz in den Schatten: 44 KHz Abtastrate und die enorme Auflösung von 16 Bit ermöglichen professionelle Stereo-Eigenaufnahmen! Wer gleich nach dem Kauf musizieren möchte, kann auf ein komfortables Sequenzer-Programm zurückgreifen. Für den Kontakt zur Außenwelt sorgen ein kombinierter MIDI/Joystick-Port, je ein Anschluß für Mikro und Verstärker sowie eine CD ROM-Schnittstelle. Genau dasselbe, aber (nur) mit 8 Bit-Auflösung erhält man übrigens für semiprofessionelle 379,- DM unter der Bezeichnung „Pro Audio Spectrum Plus" — ebenfalls mit deutscher Dokumentation.

ROLAND SCC-1

Das Nachfolgemodell zur LAPC-1 offeriert statt schlapper 128 Instrumente gleich 317 fest ins ROM eingebrannte Geräuschquellen; auf Sampling sowie AdLib- und Soundblaster-Kompatibilität müssen Roland-Musiker dagegen nach wie vor verzichten. Auch läßt sich der MIDI-Anschluß immer noch nicht als Gameport nutzen, dafür gibt es so-

wohl eine Cinch- als auch eine Verbindung via Klinkenbuchse zur Stereoanlage. Wir haben es hier also mit einem Musikprofi für Profimusiker zu tun, entsprechend hoch ist der Preis mit ca. 1000,— DM angesiedelt. Der reine Spiele-Betrieb steht daher eher im Hintergrund, und tatsächlich können ältere Games mit der neuen Roland schon mal etwas schräg klingen — Abhilfe schafft (meist) ein Programm auf der beiliegenden Disk, das die Karte in den früher benutzten Roland MT 32-Modus schaltet, Genaueres erfährt man aus dem englischen Handbuch. Die LAPC-1 und SCC-1 gibt's unter dem Namen „CM-500" auch zusammen in einem Gehäuse — für läppische 2.200,- DM...

SOUND GALAXY NX PRO

Im Gegensatz zum Alleinunterhalter Roland ist die NX Pro der reinste Kompatibilitäts-Künstler! Sie unterstützt AdLib, Soundblaster, Covox Speech Thing und Disney Sound Source — die beiden letztgenannten Standards haben sich allerdings bei uns bisher kaum durchgesetzt. Ansonsten gibt's alles, was man für ca. 279,- DM erwarten kann: Einen MIDI/Joystick-Anschluß, die Schnittstelle für's CD ROM und einen sowohl per Drehregler als auch softwaremäßig regelbaren 4 Watt-Verstärker nebst Lautsprechern der Marke „Joghurtbecher". Ergänzt wird das Angebot durch ein wenig brauchbares Software-Paket und das lückenhafte englische Handbuch. Die Abspiel-Frequenz der Samples beträgt 44 KHz, aufgenommen wird mit traurigen 16 KHz. Also eine Durchschnittskarte zum Durchschnittspreis, die nur durch ihre überdurchschnittliche Kompatibilität interessant wird.

SOUNDBLASTER JUNIOR & 2.5 & PRO 4.0

Weil die Hamburger Firma CPS die Soundblaster-Karten nun auch selbst herstellt, haben die Preise lawinenartig nachgegeben. So kostet das Einstiegsmodell SB Junior, das die alte SB 2.0 abgelöst hat, mal eben 150 Märker, und das bei einer recht attraktiven Ausstattung: AdLib-Kompatibilität (Mono), DAC-Sampling-Chip mit 8 Bit-Auflösung (Aufnahmerate 23 KHz, Wiedergabe mit 44 KHz), 2,5 Watt-Verstärker, MIDI/Joystick-Port, Mikro-Eingang und ein Filter zur Klangverbesserung werden geboten.

Für 250,- DM kommt die SB 2.5 ins Haus; sie verfügt über die gleichen Features wie die Junior-Kollegin, bringt aber einen 4 Watt-Verstärker, Software-gesteuerte Bass- und Höhenfilter sowie einen CD ROM-Anschluß mit in die Ehe. Auch das Softwarepaket mit einigen Demo-Songs, Sample- und Composer-Programmen geht voll in Ordnung.

Das Luxusmodell SB Pro 4.0 legt zum Preis von 450,- DM noch ein paar Extras drauf, vor allem Stereo-Tauglichkeit. Der FM-Synthesizer musiziert mit 20 Stimmen gleichzeitig, wobei jeder Kanal mit maximal 4 Watt zum Lautsprecher geschickt wird. Auf der Sample-Seite bleibt es leider bei 8 Bit-Auflösung und mageren 22 KHz-Abtastfrequenz, nur wer auf Stereoklang verzichten kann, darf auch mit 44 KHz aufnehmen — 44 KHz Wiedergabefrequenz sind heute ohnehin selbstverständlich. Ein sehr gutes deutsches Handbuch wird zu allen drei Modellen mitgeliefert.

AUSKLANG

Sparsame Spielefreaks sind mit der Media Music oder der SB Junior gut beraten, je nachdem, ob ihnen Boxen oder MIDI-Unterstützung und Sampling wichtiger sind. Wer mit einem CD ROM liebäugelt, sollte dasselbe mit der SB 2.5 tun, die Samplingprofis greifen zur Pro Audio Spectrum 16, und Profi-Musikanten dürfen wie gewohnt bei der Roland SCC-1 zuschlagen. Trotz aller Klangqualitäten können wir bei der AdLib Gold 1000 momentan noch nicht ausdrücklich zuraten, weil der entsprechende Softwaresupport bisher fehlt — aber das kann sich schon bis zu unserem nächsten Musik-Special ändern! (pb)

DIE NEUEN SOUNDKARTEN IM ÜBERBLICK

NAME	KLANG-EINDRUCK	KOMPATIBEL ZU	SPRACHAUSGABE/-AUFNAHME	ANSCHLÜSSE	BESONDERES	PREIS	ANBIETER
AdLib Gold 1000	sehr gut	AdLib	sehr gut/sehr gut	Kopfhörer, Line-In, Mikro, MIDI/Joystick, CD-ROM	12-Bit-Sampling, Stereo	ca. 550,- DM	CHS Rosengarten 04108/12-0
Media Music	befriedigend	AdLib	–	Kopfhörer	Lautsprecher anbei	ca. 118,- DM	Computer Discount 2000 Mülheim-Kärlich 02630/931-0
Pro Audio Spectrum 16	sehr gut	AdLib, Soundblaster	überragend/überragend	Kopfhörer, Line-In, Mikro, MIDI/Joystick CD-ROM	16-Bit -Sampling Stereo	ca. 549,- DM	Peacock Wünnenberg 02957/79-0
Roland SCC-1	überragend	General MIDI-Standard	–	MIDI, Cinch, Kopfhörer	umfangreiche Sound-Bibliothek	ca. 995,- DM	Magic Music Öhringen 07941/34088
Sound Galaxy NX Pro	gut	AdLib, Soundblaster	gut/ausreichend	Kopfhörer, Line-In, Mikro, MIDI/Joystick, CD-ROM	Lautsprecher anbei	ca. 279,- DM	Leisuresoft Bönen 02383/69-0
Soundblaster Junior	gut	AdLib	gut/befriedigend	Kopfhörer, Line-In, Mikro, MIDI/Joystick	Rausch-Filter	ca. 149,- DM	CPS Hamburg 040/6569980
Soundblaster 2.5	gut	AdLib	gut/befriedigend	Kopfhörer, Line-In, Mikro, MIDI/Joystick, CD-ROM	Rausch-, Bass- und Höhenfilter	ca. 249,- DM	
Soundblaster Pro 4.0	sehr gut	AdLib	sehr gut/sehr gut		Rausch-, Bass- und Höhenfilter, Stereo	ca. 448,- DM	

zocker olymp

Eure Spannung ist sicher schon ins Unermeßliche gewachsen — aber keine Bange, jetzt werden wir Euch erlösen. Und vielleicht bist Du ja heute endlich unter den Gewinnern…

TOP JOB

Für die Beteiligung an den Lesercharts können wir wieder drei tolle Spiele verlosen.
Larry V erhält
Ralf Schult, Berlin
Gobliiins geht an
Christian Ehret, Nürnberg
Und Civilization bekommt
Stefan Ullrich, Schöneck

ÜBERHAUPT & AUSSERDEM

Die herzigen Hauptdarsteller des Spiels Arachnophobia sind natürlich Spinnen. Gewußt habt Ihr das ja alle — leider können aber nur drei etwas gewinnen:
Cruise for a Corpse bekommt
Helena Böger, Wuppertal
Willy Beamish erhält
Daniel Hörmann, Triberg
Wizardry VI geht an
Christian Freitag, Vellmar

BLACKOUT

Die richtige Antwort auf unsere Frage, in welcher Welt das AD&D-Computergame Pool of Radiance spielt, mußte natürlich FORGOTTEN REALMS heißen. Klar, oder? Wir freuen uns, daß wir wieder an sechs gescheite Leser die Rezensionsexemplare verlosen können. Hier die Gewinner:
Das Forgotten Realms Kampagnen Set bekommt
Marcel Freese, Bassum
Das Tiefwassermodul schicken wir an
Thomas Haap, Mössingen
Im Priesterhandbuch kann schmökern
Kerstin Langguth, Jena
Mit The Great Khan Game spielt demnächst
Jan Zibuschka, Eichenzell
Mage Stones erhält
Tino Fischer, Heinersreuth
Und ein Taschenbuch schicken wir an
Johann Essenmacher, Schwanenstadt, Österreich

DAS JUBILÄUMS-GEWINNSPIEL

An seinem zweiten Geburtstag hat der PC JOKER 16 tolle, schöne, bunte, interessante Ausgaben hinter sich. Und ab jetzt könnt Ihr Euch jeden Monat darauf freuen.
Ihr habt sicher Verständnis dafür, daß wir an dieser Stelle nicht die 1000 Gewinner veröffentlichen können — dafür müßten wir dann wohl ein Sonderheft rausbringen. Die Sieger werden jedoch verständigt und erhalten dann bald ihr Spiel.
Hier aber der Gewinner des ersten Preises: ein UBI-Soft 2-Jahresabo, d.h. 24 Monate lang sämtliche Neuheiten der Firma UBI-Soft gratis erhält
Oliver Klinner, Damsdorf

Allen Siegern herzlichen Glückwunsch und allen, die sich so eifrig beteiligt haben, vielen Dank. Und wenn Du heute nicht unter den Gewinnern warst, nicht verzagen: Vielleicht klappt es ja schon beim nächsten Mal. Also: eifrig weitermachen!





Keine Angst, wir fallen jetzt nicht ins andere Extrem und lassen hier nur noch Frauen zu Wort kommen: Es ist der pure Zufall, daß nach Christy Marx nun schon wieder eine weibliche Vertreterin der Programmier-Zunft dran ist! Und ein ausgesprochen reizvoller Zufall dazu…

Ein offenes Gespräch mit: Muriel Tramis

Während die Sierra-Designerin Christy Marx den Frauen in ihren Werken gerne amazonenhafte Züge verleiht, sehen die holden Wesen in Muriel Tramis' Spielen meist so aus, als wären sie direkt einem Männer-Wunschtraum entsprungen. Aber das weibliche Aushängeschild der französischen Spieleschmiede Coktel Vision ist keineswegs ausschließlich auf Softsex-Adventures à la „Emmanuelle", „Geisha" und „Fascination" abonniert, sie hat früher schon an Comic-Versoftungen wie „Asterix" mitgewirkt, und mit „Gobliiins 2" ist auch gerade wieder eines ihrer garantiert jugendfreien Games unterwegs. Tja, und sogar das eine oder andere Stück Lernsoftware geht auf ihr Konto! Eine vielseitige Frau also, deren erfrischend offenes Wesen eigentlich den verstocktesten Moralapostel zum Schmelzen bringen müßte — aber überzeugt Euch selbst:

?: *Muriel, bringen wir die Unhöflichkeiten gleich hinter uns — wo und vor allem wann bist Du geboren?*

MT: Hm, ich verrate Dir mal, daß ich jetzt 30 Jahre alt bin, aber das genaue Geburtsdatum bleibt mein kleines Geheimnis. Dafür sollst Du erfahren, daß ich auf Martinique aufgewachsen bin. Das ist eine kleine Insel in den Antillen, nicht allzuweit von Haiti entfernt.

?: *Und wie kam es dann zum Umzug nach Frankreich?*

MT: Als ich 17 war, bin ich nach Frankreich, um dort eine Ausbildung als „Software Engineer" zu machen, nach dem Abschluß habe ich dann bei der französischen Luftverteidigungsbehörde gearbeitet.

?: *Olala, beim Militär! Wie hat es Dir da gefallen?*

MT: Nunja, ich konnte dort zwar programmieren, aber natürlich keine Spiele, wie Du Dir leicht denken kannst. Nach fünf Jahren bin ich dann auch gegangen und seither beschäftige ich mich nur noch mit unterhaltsamer Software, was mir viel lieber ist.

?: *Wann kamst Du denn zum ersten Mal mit Computern in Berührung?*

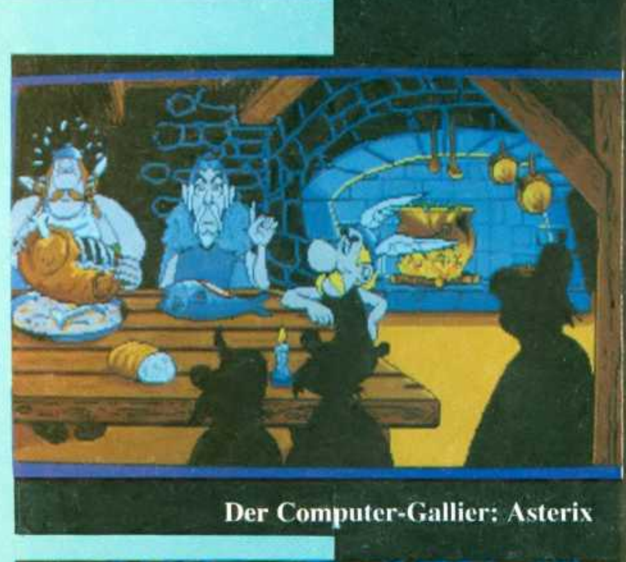
MT: Oh, gleich nach meiner Ankunft in Frankreich schloß ich Bekanntschaft mit einem Thompson, danach kamen Atari ST und Amiga, jetzt sitze ich fast nur noch vor dem PC.



?: *Mehr aus beruflichen Gründen, oder zockst Du auch selber gern?*

MT: Ach weißt Du, früher hat man mich kaum von einem Computerspiel weggekriegt, aber mittlerweile komme ich tatsächlich nur noch beruflich dazu, weil ich bei Coktel Vision jetzt auch Projektmanagerin bin — und wenn Du 15 Leute unter einen Hut bringen mußt, bleibt eben wenig Zeit für Dich selbst übrig!

?: *Na, dann versetzen wir uns doch*



Der Computer-Gallier: Asterix



Die erotische Phase beginnt: Emmanuelle



Fascination





Ganz neu: Gobliiins 2

einfach mal kurz in die Zeit zurück, als Du noch mehr Zeit hattest. Wenn ich mich recht erinnere, hast Du für eines Deiner ersten Games sogar eine Medaille bekommen?

MT: Oh ja, das war „Mewilo", mein *allererstes* Spiel! Dafür hat mir die Stadt Paris eine Silbermedaille verliehen, weil die Handlung in einen historischen Hintergrund eingebettet war, der sich mit der Kultur des Landes beschäftigte. Trotzdem wurde es in Deutschland besser verkauft als in Frankreich, lustig was? Aber die meisten Leute wissen nicht mal, daß ich auch noch andere Sachen außer „Emmanuelle", „Geisha" und „Fascination" gemacht habe.

?: *Doch, wir schon. Aber erzähl es ruhig mit Deinen eigenen Worten.*

MT: Nach „Mewilo" kam „Freedom", bei dem ein Sklave entkommen muß, anschließend habe ich noch bei „Asterix" und „Blueberry" mitgearbeitet. Und erst dann kam „Emmanuelle", wo es mit der Erotik losging.

?: *Was hat Dich eigentlich dazu angeregt — die Handlung Deines Spiels hat ja weder mit den Büchern von Emmanuelle Arsan noch mit den Filmen etwas gemeinsam?*

MT: In ihrem ersten Buch beschreibt Emmanuelle Arsan sowas wie eine Philosophie der Erotik, und das hat mir sehr gut gefallen, auch weil ich erotische Sachen überhaupt gerne mag — im Gegensatz zu den etwas dümmlichen Filmen. Aber mein Spiel sollte schon was Eigenständiges werden, und ich finde es zumindest für damalige Verhältnisse auch wirklich originell, denn ansonsten gab's auf dem Gebiet ja ewig nur Strip Poker-Games.

?: *Tja, und Larry sollte man nicht ganz vergessen!*

MT: Ja, aber das ist eine reine Männerfantasie!

?: *In den neueren Folgen kann man dabei aber auch zum Teil die Rolle einer Frau übernehmen!*

MT: ...einer Frau, die einer typischen Männerfantasie entsprungen ist!

?: *Okay, aber so wahnsinnig feministisch sind Deine versofteten Fantasien ja nun auch nicht gerade...*

MT: Du hast insofern recht, als die Frauen bei „Emmanuelle" und „Geisha" immer in der Opferrolle waren. Aber bei „Fascination" wollte ich dann endlich mal eine Heldin haben, die so eine Art weiblicher James Bond ist, aber keine Waffen und keinen Mister Q braucht, sondern bloß ihren IQ spielen läßt. Eine gewisse Portion Sex durfte natürlich nicht fehlen, wo bleibt denn sonst der Spaß?

?: *Tja, mit dem Spaß ist das so eine Sache. Mit dem Sex allerdings auch — in einigen Geschäften bekommt man bei uns Deine Erotik-Adventures gar nicht, wie denkst Du eigentlich darüber?*

MT: Ich versteh's einfach nicht! Auf die Idee zu „Geisha" bin ich zum Beispiel gekommen, weil ich eine starke Passion für Japan habe; aber manche Leute lassen sich anscheinend bloß von der Packung blenden und beschäftigen sich mit dem Programm selbst überhaupt nicht. Ganz ähnlich läuft es in Amerika, dort hat unser Distributor Sierra „Fascination" abgelehnt, weil es nicht zum „Familien-Image" paßt. Also wir Franzosen finden sowas nicht anstößig, außerdem bin ich der Meinung, daß Sex in meinen Spielen viel ästhetischer gezeigt wird als anderswo.

?: *Wer bei Sierra hat denn „Fascination" abgelehnt, war das vielleicht Roberta Williams?*

MT: Nein, ihr Mann Ken natürlich! Bezeichnenderweise rufen auch immer häufiger Frauen bei mir an, die es begeistert gespielt haben und schon sehnsüchtig auf den zweiten Teil warten.

?: *Ja, und wo bleibt er denn nun?*

MT: Ist gerade in der Mache. Nur leider kann ich Dir momentan noch nichts Genaueres über den Inhalt sagen, weil wir ständig Änderungen vornehmen, damit auch was wirklich Gutes dabei herauskommt. Aber selbstverständlich wird es wieder ein Adventure mit Doralice; wir arbeiten diesmal mit einer Schauspielerin, von der gerade Videoaufnahmen gemacht werden. Die Steuerung wird ähnlich wie bei Lucas Arts aussehen — März oder April kannst Du Dir das Ergebnis dann hoffentlich schon anschauen.

?: *Wie sieht's mit weiteren Zukunftsplänen aus, wann kommt „Gobliiins 2"?*

MT: „Gobliiins 2" müßte wirklich jeden



Moment fertig sein, ein dritter Teil ist übrigens auch schon geplant. Ansonsten konzentrieren wir uns in nächster Zeit ganz auf Adventures für den PC, wozu auch CD ROM- und CDI-Versionen gehören, als erstes davon wird „Inca" erscheinen.

?: *Mal eine indiskrete Frage — bei „Gobliiins" kam nun überhaupt kein Sex vor, wie ist das eigentlich zu erklären?*

MT: Tja, dazu muß man wissen, daß die Grundidee dazu nicht von mir stammt, sondern von Pierre Gilhodes, der auch die Grafiken entworfen hat. Aber ich finde das Spiel trotzdem recht lustig, und eine humorvoll gemachte Fantasy-Story ist doch auch mal 'ne schöne Abwechslung, oder?

?: *Keine Frage, immer nur Sex muß ja auch ganz schön anstrengend sein. Welche Spiele magst Du denn privat, von Deinen eigenen mal abgesehen?*

MT: Monkey Island II", „Indy IV", „Lemmings" und immer noch „Tetris".

?: *Andere Hobbies?*

MT: Ich gehe gern ins Kino, und da stehe ich vor allem auf Filme mit guten Effekten wie Terminator 2, Alien 3 und alles mit Indiana Jones. Wenn's was Anspruchsvolleres sein soll, dann mag ich die Streifen von Polanski ganz besonders. Außerdem mache ich Fallschirmspringen und gondele mit dem Gleitschirm durch die Lüfte.

?: *Hm, Terminator und Alien? Mit Brutalität scheinst Du ja keine Probleme zu haben...*

MT: Nö, persönlich eigentlich weniger — solange es nicht zu ekelig wird.

?: *Und Angst scheinst Du auch nicht zu kennen, wenn man sich so Deine luftigen Freizeitvergnügungen ansieht.*

MT: Och, ich bin nicht aus Watte, sondern eher wie die Heldin aus „Fascination". Tatsächlich trägt sie sogar etliche meiner eigenen Charakterzüge, sie ist schon fast sowas wie mein Alter Ego.

?: *Ist das reale Vorbild für Doralice ebenfalls noch solo?*

MT: Bis jetzt habe ich meinen Prince Charming nicht gefunden, aber vielleicht lerne ich ihn ja mal in einem Restaurant kennen; das ist nämlich ein Hobby, das ich vorhin völlig vergessen habe: karibisch essen gehen!

?: *Zur Bekämpfung des Heimwehs, oder hast Du sowas nicht?*

MT: Ein bißchen, vor allem wenn es hier so schrecklich kalt ist. Aber an sich liebe ich die Kinos, Restaurants und Theater in Frankreich, mein Arbeitsplatz ist hier, und zweimal im Jahr fliege ich sowieso nach Martinique, treffe Freunde, besuche Verwandte und führe meine Spiele in den Computershops vor. Außerdem arbeitet mein Bruder ebenfalls bei Coktel Vision — als Spieletester.

?: *Dann laß uns bloß noch schnell die Liste Deiner privaten Vorlieben vervollständigen, wie sieht's mit Lesen aus?*

MT: Wissenschaftliches über Gentechnik und Science Fiction, z.B. Isaac Asimov, über dessen Tod ich heute noch traurig bin.

?: *Comics?*

MT: Enki Bilal und Moebius.

?: *Musik?*

MT: Stark und schwarz muß sie sein, also beispielsweise Salsa, Soul, Soca, Reggae oder Jazz, bloß keinen Rap.

?: *Ich möchte mich schon mal herzlich für dieses charmante Gespräch bedanken, nur zwei Dinge würden mich zum Abschluß noch brennend interessieren — was ist eigentlich „Soca"?*

MT: Eine Mischung aus **So**ul und **Ca**lypso-Musik.

?: *Aha, man lernt nie aus. Und mit wem würdest Du das am liebsten tanzen?*

MT: Naja, Machos mag ich schon mal nicht. Und Spiele-Freaks sind zwar auf der ganzen Welt gleich, aber ich war mal in Deutschland zu einer TV-Show eingeladen, und da habe ich festgestellt, daß deutsche Männer sehr süß sind. Und sie haben meist ein Faible für exotische Frauen!

?: *Vermutlich gibt's hier einfach nicht so viele hübsche Mädels wie Dich... (mm)*



Muriel Tramis



Zwischendurch was Jugendfreies: Gobliiins



Inca





Muriel Tramis' Softographie

Mewilo (1988)
Freedom (1989)
Blueberry (1989)
Asterix (1990)
Emmanuelle (1990)
Geisha (1990)
Fascination (1991)
Gobliiins (1992)

Ja, ja, der weihnachtliche Streß: Mit leichter Verspätung machen wir unsere Ankündigung wahr und setzen den großen Aufklärungsreport über die Szene der illegalen PC-Aktivisten fort. Wegen ihrer Vormachtstellung im Untergrund stehen dabei die Raubkopierer auch hier ganz im Vordergrund.

Hacker – Cracker Virenzüchter

Ohne Tresore und Türschlösser gäbe es keine Einbrecher, und wenn die Software-Hersteller nicht auf die Idee gekommen wären, ihre Produkte mit einem Kopierschutz zu versehen, würde kein einziger Cracker auf der Welt herumlaufen (dafür umso mehr Besitzer von Raubkopien...). Um nachvollziehen zu können, warum und wie die Jungs zu ihrem Hobby gekommen sind, sollten wir uns also zunächst mal ein bißchen mit der Geschichte der „Türschlösser" beschäftigen.

DER SCHUTZ

Im alten China gab es sowas nicht, und heute trifft man dieses Phänomen auch kaum noch an, aber bei den allerersten PC-Spielen war er fast immer vorhanden — der Disketten-Kopierschutz. Im Prinzip leuchtet diese direkte Form, sich vor unerwünschten Kopien zu schützen, auch durchaus ein, nur zeigten sich in der Praxis sehr bald die Nachteile: Eine Installation auf Festplatte ist unmöglich, genauso die Erstellung von (legalen!) Sicherheitskopien. Verständlich, daß diese Holzhammer-Methode beim User leichten Unwillen erzeugte, deshalb änderten die Hersteller den Schutz alsbald so ab, daß eine ein- oder auch zweimalige Installation möglich war. Das Programm „merkte" es, wenn es kopiert wurde, und ließ danach keine weiteren Kopiervorgänge mehr zu. Letztlich war aber auch das kein echter Fortschritt, weil sich viele ernsthafte Anwendungen (speziell Datenbanken) nur durch nochmaliges Kopieren sinnvoll neu konfigurieren lassen, ganz zu schweigen vom gelegentlich notwendigen „Aufräumen" der Harddisk.

Ein Ausweg aus diesem Dilemma war die heute noch übliche Code-Abfrage aus dem Handbuch bzw. einer Tabelle. Da sich auch diese Lösung im harten Praxistest auf Dauer nicht als hundertprozentig wasserdicht erwies, verfiel man schließlich auf den Schutz per „Key-Disk", die immer im Laufwerk A: liegen muß, selbst wenn das Programm auf der Festplatte installiert ist. Aber daß nichts auf dieser Welt perfekt ist, bekamen bald auch die Erfinder der Key-Disk zu spüren, denn der vermeintliche Stein der Weisen war für die Gegenseite zwar ein ärgerliches Hindernis auf dem Weg ins kostenlose Byte-Paradies, aber beileibe kein unüberwindbares...

DIE WIRKLICHKEIT

Gegen einen Disk-Kopierschutz der schlichteren Machart hilft oft schon die Kopier-Funktion eines gängigen Utility-Programms, die die Leistungsfähigkeit des normalen COPY-Befehls praktisch immer übertrifft. Eine bessere Verteidigungsanlage erfordert natürlich den Bau von stärkeren Angriffswaffen — doch das war für die PC-Cracker eigentlich nie ein Problem, da sie sich immer schon zu einem erheblichen Teil aus dem Profi-Lager rekrutierten. Und wer etwas vom Programmierer-Handwerk versteht, der enträtselt mit Geduld und Spucke halt irgendwann auch den raffiniertesten Kopierschutz. Darüberhinaus gab es eine Zeitlang sogar Hardware-Module mit dem unverfänglichen Namen „Option Board", die viele Spiele quasi automatisch knackten. Viele, aber nicht alle, zudem waren die Dinger relativ teuer, und schließlich überprüften nach dem Bekanntwerden dieser Teufelsmaschinen auch immer mehr Games ganz diskret das Vorhandensein solcher Boards.

Logisch, daß sie deshalb inzwischen wieder vom Schwarzmarkt verschwunden sind, dafür ist seit einiger Zeit eine völlig andere Sorte Boards in Mode gekommen. Dabei handelt es sich gewissermaßen um die illegale Variante einer normalen Mailbox, wie sie jeder Modem-Besitzer kennt — nur mit dem klitzekleinen Unterschied, daß der Betreiber eines solchen Boards in aller Regel ein Software-Pirat ist, der anstatt von Kochrezepten oder PD-Games gecrackte Spiele zum „Downloaden" anbietet. Bezahlt wird auch nicht mit Geld, man muß schon „Naturalien", sprich (tunlichst noch unveröffentlichte) Spiele vorweisen können, die man im Gegenzug „uploadet". Das vorgegebene Verhältnis von rausgeholter zu reingeladener Soft, also der „Preis", wird in der sogenannten „Ratio" ausgedrückt, die z.B. 2 : 3 (raus/rein) betragen kann.

Soweit mal zum Grundsätzlichen, über den aktuellen Stand der Dinge und einige technische und personelle Details werden wir dann in der nächsten Folge berichten. (Dr. Freak)

Natur pur!



Zweimal eine blaue Packung mit „grünem" Inhalt, zweimal derselbe Preis und zweimal derselbe Programmaufbau — dennoch sind die Dinger thematisch verschieden. Wie machen die Leute von MSPI das bloß?!

Hier wie dort Chlor- und säurefrei gebleichtes Papier, wohin der Naturfreund auch blickt, hüben wie drüben sind Präsentation und technische Features praktisch identisch. Als Feinde jedweder Gleichmacherei wollen wir die beiden Naturprodukte trotzdem nicht über einen Kamm scheren…

PC UMWELT

Dieses Programm will dem verbreiteten Übel abhelfen, daß zwar jeder für den Umweltschutz ist, aber kaum einer das nötige Hintergrundwissen mitbringt. Die einschlägigen Fakten werden nicht spielerisch, sondern durchaus seriös vermittelt — etwas deutlicher gesagt, die Sache riecht stark nach Unterrichtsmaterial für engagierte Lehrer. Aber wir waren schließlich schon immer für den Schutz bedrohter Minderheiten, deshalb schildern wir Euch ganz wertneutral den ökologisch wertvollen Inhalt: Viel Ahnung vom Computer ist hier nicht erforderlich, denn die per Maus oder Tastatur bedienbare Benutzeroberfläche erklärt sich nahezu von selbst. Bei sonstigen Verständnisproblemen kann man jederzeit das eingebaute Lehrbuch mit 280 ausführlich erläuterten Fachbegriffen heranziehen. Zur Veranschaulichung von Naturkreisläufen (z.B. Wolke, Regen, Bach, Meer und zurück), dem Aufbau der Erdatmosphäre etc. sind rund 50, teilweise auch animierte Grafiken vorhanden. Dazu gibt's Tips für umweltgerechtes Verhalten, ein Quiz mit Sprachausgabe, Digi-Bildchen, Musikuntermalung, eine Druck-Option und einen „Makro-Rekorder", der die Herstellung eigener Umwelt-Demos aus den Bestandteilen des Programms ermöglicht. Also keine wahnsinnig lustige, aber sicher eine recht nützliche Sache.

PC WETTER

Nachdem der digitale Wetterfrosch von der Technik her dasselbe in grün bietet wie sein umweltbewußter Kollege, können wir uns gleich auf den turbulenten Inhalt stürzen:
PC Wetter ist naheliegenderweise für Hobby-Meteorologen gedacht, und dabei wieder vor allem für solche, die es erst noch werden wollen. Hier lernt man in Wort und (teilweise bewegtem) Bild, wie Wind und Wolken entstehen, welchen Einfluß Vulkanausbrüche auf das Weltklima haben oder wie eine Wetterkarte erstellt wird. Mit Hilfe der integrierten Datenbank kann man auch eigene Wetterbeobachtungen über Luftdruck, Temperatur, Bewölkung usw. erfassen und statistisch auswerten. Damit lassen sich dann sogar „Schlüsse auf das Wetter von morgen ziehen", wie es der Begleittext mit der gebotenen Vorsicht formuliert. Zumindest dürfte man nach dem Durchackern des Programms genügend Sachkunde besitzen, um herauszufinden, warum die Vorhersage nicht eingetroffen ist… (ms)

PC Umwelt

Umwelt-Lernprogramm für ernsthaft Interessierte.

PRÄDIKAT:
„Besonders umweltfreundlich"

Preis: ca. 179,- DM
Hersteller: MSPI

Benötigt mindestens einen 286er und läuft auch unter Windows.

PC Wetter

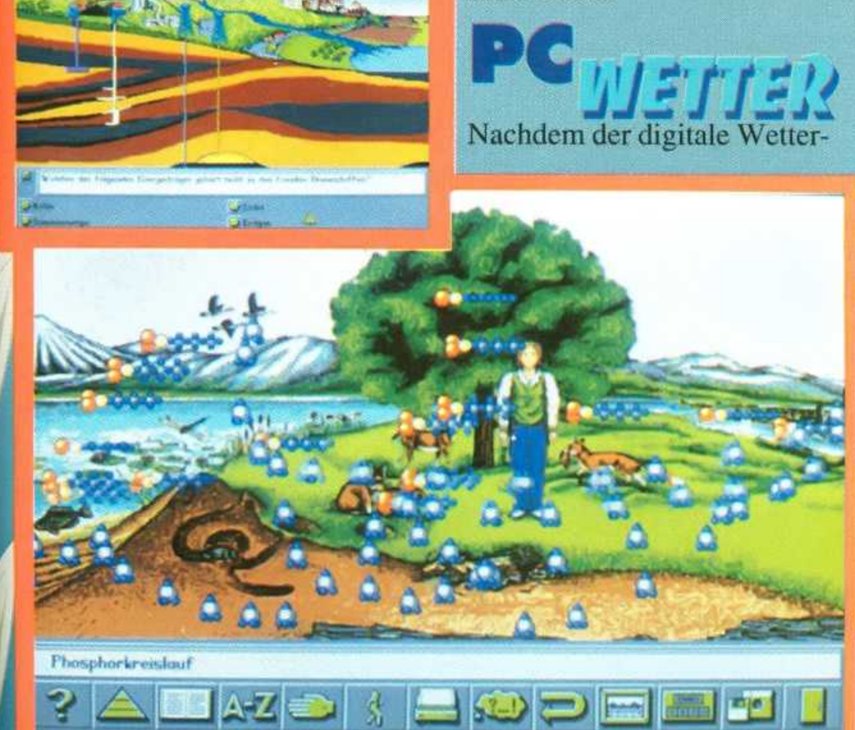
Meteorologie-Programm für angehende Wetterfrösche.

PRÄDIKAT:
„Besonders wetterfest"

Preis: ca. 179,- DM
Hersteller: MSPI

Technisch bis auf's i-Tüpfelchen mit PC Umwelt identisch.

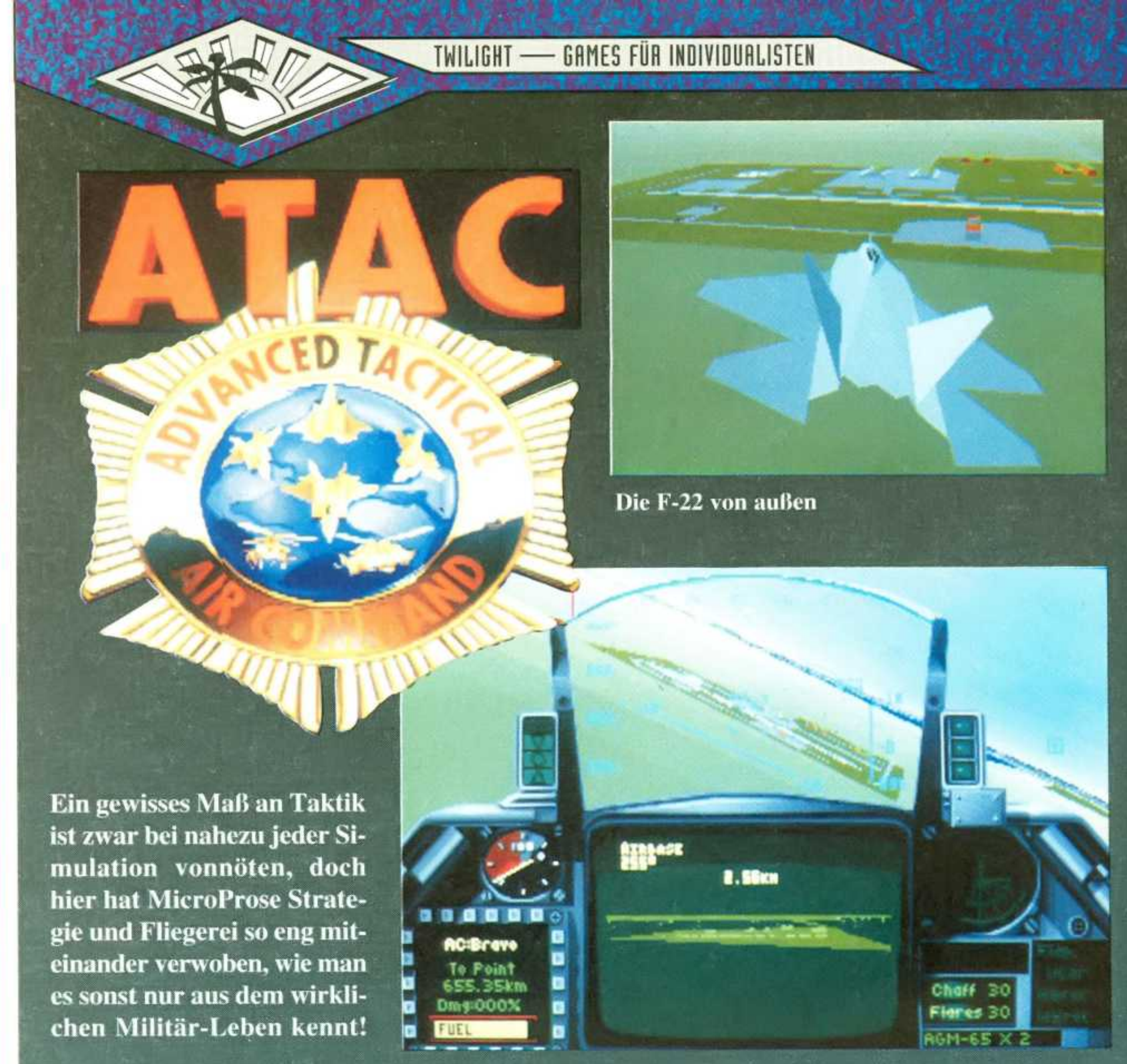
Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



PC Umwelt



PC Wetter



Die F-22 von außen

Das Cockpit der F-22

Ein gewisses Maß an Taktik ist zwar bei nahezu jeder Simulation vonnöten, doch hier hat MicroProse Strategie und Fliegerei so eng miteinander verwoben, wie man es sonst nur aus dem wirklichen Militär-Leben kennt!

Thema ist der Krieg gegen vier Drogenbarone, Kommandant ist der Spieler. Er befehligt eine Elitetruppe von acht Piloten, die zusammen mit ebenfalls je acht F-22-Jägern und

Keine Macht den Drogen!

Apache-Kampfhubschraubern mitten in Kolumbien stationiert sind. Was der Gegner so tut, weiß man aus der Zeitung: Allerlei verbotenes Grünzeug anbauen, Kokainfabriken betreiben und die hochgiftigen Endprodukte via Wasser-, Luft- oder Landweg Richtung Endverbraucher transportieren. Das muß unterbunden werden, und da ist zunächst mal sorgfältige Planung angesagt...

Der Kommandant muß also eine Strategie entwickeln, ein Geheimdienstnetz aufbauen, die Angriffsziele herausfinden und schließlich konkrete Missionen ausarbeiten. Dabei sind all jene Dinge zu beachten, die zum Berufsbild eines Feldherrn gehören — die örtliche Bevölkerung sollte nicht verärgert werden, die Möglichkeit gegnerischer Hinterhalte darf nie außer acht gelassen werden, dazu kommt natürlich der technische Kleinkram wie die Auswahl der richtigen Bewaffnung, die Bestimmung der Geschwader-Größe etc. Tja, und der zweite Schwerpunkt des Games läßt sich mit einem Satz umreißen, auch wenn das seiner spielerischen Bedeutung nicht im entferntesten gerecht wird: Der Kommandant darf sich selbst eine F-22 oder einen Apache-Heli schnappen und damit höchstpersönlich gegen die MIGs der Drogenbarone antreten. Hier gibt's dann natürlich auch all die Flugi-typischen Features, wie Übungs-Modus, Autopilot und -Bewaffnung, Radar (in 3D à la „Elite"), Zeitraffer, diverse Außenansichten, Manöverkritik usw.

Sowohl spielerisch als auch grafisch stellt ATAC quasi einen Cocktail aus „F-15 II", „Gunship 2000" und drei Schüssen Strategie dar. Der Sound (Musik & FX) ist ordentlich, die Steuerung, vor allem per Stick, sogar hervorragend. Wer also kein Anhänger der reinen Flug- bzw. Strategie-Lehre ist, sollte sich den Anti-Drogenkrieg ruhig mal reinziehn! (mm)

ATAC

Lebensnahe Mischung aus Strategie und Flugsimulation.

GRAFIK	*74%*
SOUND	*66%*
REALISMUS	*81%*
MOTIVATION	*78%*
URTEIL	*77%*

Für Geübte
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Argonaut/ MicroProse

Erforderlich ist ein schneller 286er mit DOS 5.0 auf der Festplatte.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

Die Panzer-Schlacht



Vor einem halben Jahr erst veröffentlichte Empire das futuristische Tank-Gerangel „Pacific Islands", schon hockt der Nachfolger in den Stellungen, um sich den Zweiten Weltkrieg zur Brust zu nehmen…

16 kleinere Szenarien dienen hier der Einarbeitung, neun mittlere und große Episoden bieten anschließend Mega-Sandkästen aus Rommels Afrikafeldzug oder den Schlachten in der Kursker Steppe — als Feind fungiert stets der Hauptprozessor. Wer mag, darf freilich auch von vornherein große Brötchen backen, prinzipiell ist jedoch darauf zu achten, daß mit der Anwahl eines Szenarios die Seiten- und Aufgabenverteilung gleich unwiderruflich festgelegt ist. Eine verhältnismäßig unschöne und manchmal fummelig zu beklickende Landkarte dient in Zusammenarbeit mit allerlei durchdachten Icons der strategischen Planung; nachdem Marschbefehle, Informationsbeschaffung, Nachschub, Luftunterstützung usw. geregelt sind, setzt die anhaltbare Echtzeituhr den Feldzug in Gang. Im Falle eines Knalles schaltet der Rechner auf den Kampfmodus um, wobei man ihm die Arbeit überlassen oder per Tastatur (optional: zwei Sticks) selber einen seiner Tanks gänzlich oder teilweise steuern kann — etwas gewöhnungsbedürftig ist's allemal. So oder so darf hübsches und recht schnelles Polygon-3D bewundert werden, wenngleich die Pazifischen Inseln ansehnlicher waren. Titelmusik und Sprachausgabe erreichen mit Soundblaster durchaus das Niveau der Amiga-Version, bloß von den wenigen und zudem knarzigen FX darf man sich nicht viel erwarten.

Fazit: Strategen, die keine Sechsecke mehr sehen mögen, könnten insgesamt schon auf ihre Kosten kommen. (jn)

Campaign

Spielbarer Kompromiß zwischen Strategie, Simulation und Action.

GRAFIK	*70%*
SOUND	*56%*
STEUERUNG	*70%*
MOTIVATION	*68%*
URTEIL	*69%*

Für Geübte
Preis: ca. 109,— DM
Hersteller: Thalion

Läuft ab 12 MHz erträglich schnell, das Intro benötigt 1 MB EMS.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Die Regeln der Kriegskunst

THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

Genaugenommen haben wir es hier mit einer Buchversoftung zu tun, denn dieses Militär-Strategical mit Action-Einlagen basiert auf dem 2500 Jahre alten chinesischen Standardwerk „The Art of War".

Die dort beschriebenen Kriegslisten haben nicht nur Dschingis Khan, Napoleon und General Schwartzkopf zu Rate gezogen, auch die Programmierer von Evryware bezogen daraus Anregungen für „The Ancient Art of War" und „The Ancient Art of War at Sea" — vorläufig können das allerdings nur Apple-User nachprüfen. Ihr jüngstes Werk in altchinesischer Tradition steht nun auch PC-Strategen offen; es warten 40 teils fiktive, teils originalgetreue Luftkampf-Missionen aus dem Ersten Weltkrieg, die der Spieler noch durch eigene ergänzen kann. Per Maus, Stick oder Keyboard und diversen Menüs stellt man seine Geschwader zusammen, legt die Ausgangsflughäfen und Flugrouten fest — kurzum, man macht all das, was man beim Anblick eines detailliert gezeichneten und mehrere Screens großen Schlachtfelds für gewöhnlich zu tun pflegt. Der Computer macht genau dasselbe, was natürlich hin und wieder zu direkten Begegnungen von verfeindeten Geschwadern führt. Dann darf man in einer kleinen Dogfight-Sequenz selbst Hand an den Steuerknüppel legen (oder flüchten). Die zweite Action-Einlage besteht in der Bombardierung von gegnerischen Landebahnen oder Hauptquartieren, all dies darf der Feldherr zuvor üben.

Durch seine hübsche Präsentation und die einfache Bedienung eignet sich das Spiel somit besonders für Einsteiger, die bei aller Liebe zur Strategie nicht ganz auf Action verzichten wollen. (C. Borgmeier)

The Ancient Art of War in the Skies

Militär-Strategical mit Actionelementen.

GRAFIK	*64%*
SOUND	*66%*
REALISMUS	*76%*
MOTIVATION	*78%*
URTEIL	*75%*

Variabel
Preis: ca. 129,- DM
Hersteller: MicroProse

AT mit Festplatte erforderlich, eine Maus ist empfehlenswert.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung




Splinge übel die Klinge!


Tricky Nicky

First Samurai

Die Amigaversion brachte Mirrorsoft bereits vor einem Jahr heraus, doch da die Leute inzwischen pleite sind, mußte sich der fernöstliche Krieger erst bei UBI Soft eine neue Heimat suchen. Aber in dem Job ist man ja Kummer gewöhnt…

Unser Held gibt da ein prima Beispiel ab, denn während er gerade mit seinem Meister so richtig schön am Meditieren war, erschien plötzlich ein böser Dämon und meuchelte die Lehrkraft nieder. Zur Befriedigung seiner Rachegelüste bereist der Schüler nun vier futuristische, in alle Richtungen scrollende Landschaften, an deren Ende der Obermotz-Wolkenkratzer steht. Dabei kommt ihm seine Ausbildung natürlich sehr zustatten, denn er kann nicht nur laufen, klettern, hüpfen, zuschlagen und -treten, er hat auch für die herumliegenden Messer, Schwerter und Shuriken Verwendung. Und wozu der ganze Aufwand? Na, die Monster sind halt los: Flatterhafte Fledermäuse, bissige Riesenratten, gigantische Steinmonster und ähnliche Ungeheuer machen gemeinsame Sache mit dem dämonischen Gegner. Die ziemlich ausgefuchst angelegten Level haben aber noch mehr zu bieten, z.B. Freßkörbe und Schatztruhen, aber auch versteckte Extras und knifflige Puzzles.

Per Stick ist der kleine Samurai wunderbar zu steuern, an die Tastatur kann man sich ebenfalls gewöhnen. Auch grafisch und soundmäßig geht gewaltig die Post ab, von theatralischen Halleluja-Klängen beim Öffnen der Schatztruhen bis zum hübschen Gefunkel des Schwertes hat man sich eine Menge feiner Details und Effekte einfallen lassen. Also mal eine richtig gelungene Asien-Klopperei, für die sich das Warten auch gelohnt hat! (C. Borgmeier)

First Samurai

Erstklassige Arcade-Prügelei für Bildschirm-Asiaten.

GRAFIK	*82%*
SOUND	*82%*
STEUERUNG	*78%*
MOTIVATION	*78%*
URTEIL	*80%*

Für Geübte
Preis: ca. 89,— DM
Hersteller: UBI Soft

Ein 386 SX sollte es zumindest sein, sonst schleichen die Gegner.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

Nicky Boom

Die Amigianer springen schon ein bißchen länger mit ihm herum, jetzt hat Microids sympathischer kleiner Hüpfer auch die PC-Plattformen entdeckt. Eine Entdeckung, die es wert ist, entdeckt zu werden?

Aber sicher doch, immerhin weist dieses Jump & Run unübersehbare Ähnlichkeiten mit „Magic Pockets" von den Bitmap Brothers auf — und das war ja fürwahr nicht übel. Warum also nicht einen kleinen Streifzug durch die vier gebotenen Level wagen, die neben einigen Hundertschaften an bösem Fantasy-Ungeziefer auch mit Leitern, Plattformen, Tunnels, Schaltern, Teleportern, Geheimräumen und Extras aller Art aufwarten können?!

Besagte Extras bestehen hier zum einen aus den üblichen Schlüsseln, energiespendenden Zaubertränken, Schutzschilden und Zusatzleben; darüberhinaus kann Nicky auch ein paar ganz spezielle Dinge aufsammeln. Besonders glücklich ist er dabei über „Apfelbutzen-Verstärker", was sich zwanglos damit erklären läßt, daß er seinen Gegnern normalerweise Apfelbutzen hinterherwirft — wenn er ihnen nicht gerade auf den Kopf springt. Das Waffenarsenal darf auch mit Holzstämmen und Bomben ergänzt werden, wobei sich erstere nebenbei ganz gut zum Bau von Brücken, Leitern oder Plattformen eignen.

Die aufgeführten Zutaten ergeben zusammen ein stimmiges kleines Spielchen, dem man obendrein ein paar Puzzles spendiert hat. Die niedliche Grafik scrollt sauber in vier Himmelsrichtungen, die abschaltbare Begleitmusik ist dezent und die Stick-Steuerung pflegeleicht. Alles in allem kein Meilenstein und vielleicht auch ein bißchen abgekupfert — aber durchaus spielenswerte Action-Kost. (od)

Nicky Boom

Nette Plattform-Action, technisch sauber präsentiert.

GRAFIK	*71%*
SOUND	*59%*
STEUERUNG	*66%*
MOTIVATION	*63%*
URTEIL	*65%*

Für Anfänger
Preis: ca. 84,— DM
Hersteller: Microids

Auch von Disk und mit einem 286er spielbar, richtig flott wird's aber erst ab etwa 20 MHz.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



Ween – The Prophecy

Noch'n Korn!

Nach diversen Softsex-Abenteuern von Muriel Tramis und dem SF-Adventure „Bargon Attack" hat Coktel Vision jetzt das Fantasy-Reich entdeckt...

Wie nicht anders zu erwarten, liegen die Dinge hier im Argen: Die Kräfte des greisen Chef-Zauberers Ohkram schwinden beängstigend, die seines bösen Gegenspielers Kraal wachsen dafür unaufhörlich! Ganze drei Tage bleiben Ohkrams Enkel Ween zum Finden der drei Körner, die nach einer Prophezeihung in den Revüss (so 'ne Art überdimensionale Sanduhr) geworfen werden müssen, um den Aufstieg Kraals zu stoppen. Dabei helfen ihm die Zwillinge Ubi und Orbi, die alle eingesammelten Gegenstände schleppen; außerdem kann Ween auf telepathischem Weg den alten Petroy um Rat fragen und dem Vampir-Vegetarier Urm kleinere Aufträge erteilen.

Man rätselt sich hier ähnlich wie bei „Bargon Attack" Bild für Bild vorwärts, indem man vor allem sämtliche erreichbaren Items aufsammelt und an der richtigen Stelle anwendet. Das geschieht per Maus und einer Iconleiste à la Sierra, die allerdings so streng standardisiert wurde, daß einige der Optionen in diesem Spiel nicht anwendbar sind! Man muß auch relativ präzise mit dem Nagetier arbeiten, aber abgesehen von derlei „kleinen" Schönheitsfehlern kann die Steuerung durchaus überzeugen. Der größte Teil des Bildschirms ist natürlich für die in Farben schwelgende Grafik (inkl. Digi-Portraits) reserviert, die ein bißchen an „Dune" erinnert, zudem werden gelegentlich toll animierte Zwischensequenzen geboten. Am unteren Rand ist gerade noch Platz für die Texte der Monolog-Partner — Monolog deshalb, weil Gespräche im engeren Sinn nicht möglich sind.

So schön die gesamte Präsentation auch ist, so enttäuscht dürften Adventure-Profis von der Starrheit des Lösungswegs sein. Genau richtig ist diese Kombination dagegen für Neulinge im Genre, die an den Körnern, äh Rätseln wahrscheinlich ganz schön knabbern werden — trotz der Unsterblichkeit des Helden. (ms)

Körner-Schlacht mit Farbenpracht.

Ween

Ganz nettes Fantasy-Adventure der harmlosen Art.

GRAFIK	*80%*
SOUND	*75%*
ATMOSPHÄRE	*71%*
MOTIVATION	*66%*
URTEIL	*69%*

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Coktel Vision

VGA-Karte, Festplatte und Maus müssen sein, ansonsten tut's jeder 286er.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

WIZARDRY VII

Crusaders of the Dark Savant

Seit knapp 12 Jahren gibt es diese Rollenspiel-Serie nun schon — doch erst der allerneueste Teil kann mit zeitgemäßer Präsentation aufwarten! Und mit einem Gameplay, das es in sich hat...

Beim Vorgänger „Bane of the Cosmic Forge" gab man sich noch mit EGA-Bildchen zufrieden, nun werden die monsterverseuchten Landschaften und 3D-Dungeons endlich in schönen und ordentlich animierten VGA-Grafiken gezeigt. Dazu ertönt leider nur wenig Musik, dafür klingen die Digi-Effekte recht lebensnah. Spielerisch kennt man hingegen vieles bereits von Wizardry VI — möglicherweise sogar das Helden-Sextett, da es übernommen werden kann. Abhängig vom Ergebnis des Vorgängers ergeben sich dabei drei verschiedene Einstiegsmöglichkeiten, zusammen mit dem Neustart also vier. Die Idee ist zwar nett, bringt jedoch praktische Probleme mit sich, weil die auch vorher schon sehr umfangreiche Charakter-Bastelei (14 Rassen plus 11 Klassen und Skills) um zusätzliche Sonderfähigkeiten ergänzt wurde. Der originellste Neuzugang ist sicher die Fertigkeit „Kartenzeichnen", was einerseits auf eine verkappte Automapping-Funktion hinausläuft, andererseits hängt somit die Qualität der Karte von den Qualitäten des jeweiligen Party-Mitglieds ab!

Schatzsuche für Profis

Sowohl das Kampf- als auch das Zaubersystem mit den nun fast 100 erlernbaren „Sechs-Elemente-Sprüchen" traf man ebenfalls schon beim Vorgänger an, es stellt sich also die Frage, warum man bei einem derart komplexen Runden-Kampfsystem eigentlich nach wie vor jede Kleinigkeit immer wieder selbst anordnen darf?! Ansonsten gibt's an der (Maus-) Steuerung aber nichts zu meckern; daß hier brav Schritt für Schritt dahinspaziert wird, ist zwar nicht ganz up to date, aber auch kein echtes Manko. Ein echtes Plus ist dagegen die Story: Ein Wissenschaftler hat das Geheimnis des Lebens entdeckt. Damit nun erst gar keine Patent-Streitigkeiten aufkommen, hat er es auf einem abgelegenen Planeten verbuddelt, anschließend den Lageplan zerrissen und die Fetzen in der Landschaft verteilt. Die Vorsichtsmaßnahmen waren nicht ganz unbegründet, denn seit sich die Sache herumgesprochen hat, wimmelt es in der Gegend förmlich von Suchtrupps — neben den Mannen des Spielers und dem unvermeidlichen Bösewicht (eben dem „Dark Savant") sind auch ganz „normale", computergesteuerte Schatzsucher unterwegs!

Dieser Einfall macht das Game ungewohnt realistisch, aber auch schwer, denn wenn die Konkurrenz einen wichtigen Gegenstand schneller gefunden hat, sieht man ziemlich alt aus. Zudem werden die Dialoge in anspruchsvollstem Englisch geführt, und man muß die Leute erstmal in Gesprächslaune bringen, dazu kommen noch die zahlreichen Feinde und die schwache Grundausstattung der Party. Kurzum, Wizardry VII ist bestimmt kein Programm für Anfänger — schon eher eine reizvolle Herausforderung für Rollenspiel-Profis. (mm)



Schöne Frauen...



Üble Monster...



Heiße Gefechte!

Wizardry VII

Originеller, aber ungewöhnlich schwieriger SF-Rolli.

GRAFIK	81%
SOUND	62%
ATMOSPHÄRE	84%
MOTIVATION	81%
URTEIL	82%

Variabel: 3 Stufen
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Sir-Tech

5 MB auf der Harddisk und gute Englischkenntnisse erforderlich, eine deutsche Version soll folgen.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



1869 /dt	89.95
A-Train /dt	99.00
A-Train Construction Set	54.95
Aces of the Pacific /dt	84.95
Aces of the Pacific Mission Disk.	44.95
Alone in the dark /dt	94.95
Amazon	84.95
Amberstar /dt	89.95
Ancient Art of War in the Skies /dt	84.95
ATAC /dt	89.95
B-17 Flying Fortress /dt	99.00
B.A.T. 2 /dt	84.95
Battle Isle /dt	89.95
Battle Isle Data Disk. /dt	44.95
Birds of Prey /dt	84.95
Bitmap Brothers Collection /dt	59.95
Bundesliga Manager Professional /dt	69.95
Bundesliga Manager Professional Limited Edition /dt	89.95
Burning Steel	V.mö.
Campaign /dt	79.95
Carriers at war	69.95
Castles 2 /dt	79.95
Centurion - Defender of Rome /dt	29.95
Civilization /dt	94.95
Classic Adventures	84.95
- Loom,Maniac Mansion,Zak McKracken,Indy 3,Monkey Island -	
Comanche Maximum Overkill	84.95
Conquestador /dt	74.95
Cool World /dt	74.95
Curse of Enchantia /dt	89.95
Dagger of Amon Ra /dt	79.95
Das Schwarze Auge /dt	84.95
Der Patrizier /dt	89.95
Dyna Blaster /dt	74.95
Dynatech /dt	69.95
Elite Plus /dt	89.95
Elysium /dt	69.95
Epic /dt	74.95
F-15 Strike Eagle 3 /dt	94.95
Falcon 3.0 /dt	94.95
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	59.95
Formula One Grand Prix /dt	89.95
Gobliiins /dt	59.95
Gobliins 2 /dt	94.95
Gods /dt	74.95
Gunship 2000 /dt	94.95
Gunship 2000 Data Disk. /dt	59.95
Harrier Jump Jet /dt*	94.95
Hexuma /dt	89.95
Historyline 1914-1918 /dt	84.95
Hook /dt	69.95
Hotelmanager /dt	59.95
Imperium /dt	29.95
Inca /dt	99.00
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	89.95
Indiana Jones 4 - The Action Game /dt	59.95
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	66.95
King's Quest 6	84.95
Leather Goddesses of Phobos 2 /dt	94.95
Legend of Kyrandia /dt	69.95
Legend of Valour /dt	74.95
Lemmings /dt	64.95
Lemmings Data Disk /dt	49.95
Lemmings Special Edition /dt	74.95
Lethal Weapon 3 /dt	69.95
Links 386Pro /dt	99.00
Lure of the Temptress /dt	74.95
Mad TV /dt	89.95
Mad TV Data Disk. /dt	24.95
Mega lo Mania /dt	84.95
Might & Magic 4	74.95
Perfect General /dt	89.95
PGA Tour Golf + Course Disk. /dt	74.95
Pirates /dt	64.95
Police Quest 3 /dt	79.95
Power Monger /dt	74.95
Push-Over /dt	69.95
Quest for Glory 3 /dt	79.95
Railroad Tycoon /dt	89.95
Red Baron /dt	79.95
Red Baron Mission Disk. /dt	54.95
Rex Nebular /dt	89.95
Rome, AD92 /dt	79.95
Secret of Monkey Island /dt	89.95
Secret of Monkey Island 2 /dt	89.95
Secret Weapons of the Luftwaffe	84.95
Sec.Weap. Do 335,He 162 Mission je	34.95
Sec.Weap. P-38,P80 Mission Disk. je	29.95
Sherlock Holmes /dt	79.95
Siege	59.95
Silent Service 2 /dt	79.95
Sim Ant /dt	89.95
Sim City & Populous /dt	74.95
Sim Life /dt	74.95
Skat '92 /dt	64.95
Special Forces /dt	89.95
Spellcasting 301 /dt	66.95
Sports Collection /dt	74.95
Street Fighter 2 /dt	69.95
Summer Challenge	69.95
Task Force 1942 /dt	99.00
Terminator 2029	94.95
The Games '92 /dt	79.95
The Humans /dt	59.95
Their finest Hour /dt	74.95
Their finest Hour Mission Disk. /dt	29.95
Trivial Pursuit Deluxe VGA /dt	74.95
Troddlers /dt	74.95
Ultima 6 /dt	44.95
Ultima 7 /dt	99.00
Ultima 7 Data Disk.	44.95
Ultima Trilogy 2 (4,5,6) /dt	79.95
Ultima Underworld /dt	79.95
Wax Works /dt	66.95
Wayne Gretzky Hockey 3	84.95
Ween /dt	94.95
Wing Commander /dt	44.95
Wing Commander Deluxe Edition /dt	99.00
Wing Commander 2 kompl. dt.	89.95
Wing C.2 Special Operations 1 o. 2 je	44.95
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	39.95
Wizardry 7	89.95
Wrestle Mania /dt	69.95
Wrestle Mania 2 /dt	69.95
X-Wing /dt	V.mö.
Zyconix /dt	54.95
Advanced Gravis Joystick IBM- PC	75,-
Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC	179,-
Sound Blaster 2.0 C/MS-Chips	49,-
Das Lucasfilm-Buch /dt	29,80
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	29,80

**Bestellungen könnt Ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.
Der Versand erfolgt per Nachnahme(+5,-DM) oder portofrei per Vorkasse (bar, Scheck).
Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.**

**ANDREAS BACHLER
COMPUTERSOFTWARE
Blücherstraße 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bocholt
Tel.: 02871/183088, 180637 • Fax: 02871/8631**



RISKY WOODS

Das Waldsterben

Wenn der Wald stirbt, stirbt der Mensch! Völlig richtig, doch bei Electronic Arts' riskantem Plattform-Spaziergang stirbt der Mensch bzw. das Sprite *im* Wald — nach den Homecomputern nun auch am PC.

Genaugenommen stirbt der Held hier aber viel zu wenig, denn gerade der fast schon kindische Schwierigkeitsgrad ist der Hauptkritikpunkt an diesem Jump & Fight im Stil von „Gods". Während der wackere Rohan unter Zeitdruck durch die vier Plattform-Level streift, um die vom bösen Draxos versteinerten Mönche zu befreien, bleibt sein Lenker leider unterfordert.

Zwar ist der Retter des örtlichen Klerus zunächst nur mit Wurfmessern bewaffnet, doch liegen Schatzkisten herum, in denen sich neben Energiegetränken und Extraleben (anfangs sind's nur drei) gelegentlich auch ein zeitlich begrenzter, aber durchschlagender „Feuerzauber" findet. Zudem hinterlassen die Gegner, von denen es viel zu wenige gibt, nach ihrem Hinscheiden Goldmünzen, die am Ende jedes Abschnitts gegen Äxte, Morgenstern usw. eingetauscht werden. Die Waffenstärke ist aufrüstbar, zusammen mit der großzügigen Kollisionsabfrage stellen somit selbst die Level-Obermotze keine ernsthafte Bedrohung für Rohans Energievorrat dar.

Das Gameplay vermag also trotz kleiner Gags wie z.B. Negativ-Boni (Zwangspause, Energieabzug, gekippter Screen) und der gelungenen Steuerung nicht ewig zu begeistern, obwohl die bunte Grafik recht ansprechend ausgefallen ist — vom meist horizontalen und überwiegend ruckeligen Scrolling abgesehen. Musik und Effekte gehen ebenfalls in Ordnung, Gelegenheits-Helden dürfen diesen Action-Waldlauf daher getrost mal antesten. (rl)

Risky Woods

Action-Spektakel für den kleinen Spielehunger zwischendurch.

GRAFIK	*75%*
SOUND	*65%*
STEUERUNG	*77%*
MOTIVATION	*56%*
URTEIL	*61%*

Für Anfänger
Preis: ca. 89,— DM
Hersteller: Electronic Arts

Ein 386er mit 25 Mhz wäre zumindest kein Fehler.

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung

WIZKID



Wi(t)zlos?

Wer die Ahnenreihe dieses Games nicht kennt, wird kaum verstehen, warum seinetwegen alte Zocker-Veteranen momentan nicht allzugut auf das Programmierteam von Sensible zu sprechen sind…

…denn für sich genommen ist der geschicklichkeitsorientierte Genre-Mix ja gar nicht mal übel! Bloß zählte sein Vorgänger „Wizball" vor fünf Jahren zu den absoluten Kultspielen auf dem C 64 — leider gingen die Konvertierungen samt und sonders in die Hose, weshalb sich alle Hoffnungen auf den Nachfolger konzentrierten. Vor kurzem erschien er für den Amiga und konnte mit seinen eher soliden Qualitäten die hochgeschraubten Erwartungen einfach nicht erfüllen. Traurigerweise ist die aktuelle PC-Version praktisch in jeder Hinsicht etwas schlechter ausgefallen. Spielerisch hat man sich unter Wizkid zunächst mal eine reichlich abgedrehte „Breakout"-Variante vorzustellen, bei der der Kopf des Helden zum Abräumen der bonbonbunten Steinchen-Symbole am Screen herhalten muß. In einem ergänzenden Knobel-Modus soll dagegen der Kopf des Spielers recht simpel gestrickte Rätsel lösen. Komplettiert wird das Ganze durch einen schlichten Scrabble-Verschnitt, Shops, Extras — und viele schwarzhumorige Gags wie etwa Wachhunden am Lokus. Alles ganz nett, aber kaum überwältigend, zumal Grafik und Sound gegenüber der Amigaversion leicht nachgelassen haben und die Steuerung per Stick oder Keyboard hier weniger präzise arbeitet.

Alles in allem hat man sich an den neun wi(t)zigen Leveln somit recht bald sattgesehen und -gespielt — wir empfehlen daher zumindest eine Proberunde vor dem Kauf. (mm)

Wizkid

Solider Geschicklichkeitstest mit ein paar netten Gags.

GRAFIK	*69%*
SOUND	*65%*
STEUERUNG	*63%*
MOTIVATION	*60%*
URTEIL	*62%*

Variabel: 3 Stufen
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Ocean

Ärgerlicher „Konfigurations-Kopierschutz" — bei jeder Neuanschaffung (z.B. Soundkarte) muß neu installiert werden!

Super VGA	AdLib
VGA	Soundblaster
EGA	Roland
CGA	Joystick
Hercules	Maus
Dt. Screen	Dt. Anleitung



TIP TOP — DER TOP TIP

Wer es zum Top Tip bringen will, muß vor allem langanhaltenden Spielspaß bieten können — und in der Beziehung macht dieser Origin-Compilation so schnell keiner was vor! Das gilt übrigens auch für wesentlich neuere Games...

Ultima Trilogy II

Ultima IV

Ultima V

Ultima VI

Immerhin erschien Ultima IV bereits 1985 für den Apple, am PC kam es zwei Jahre später raus. Das sieht und hört man ihm auch an, genau wie seinem Nachfolger, während mit Ultima VI ein ganz neues Präsentations-Zeitalter begann. Äußerliche Gründe waren also nicht ausschlaggebend dafür, gerade diese drei Spiele (wie zuvor schon Ultima I — III) zusammenzufassen. Nein, bei Richard Garriot alias Lord British hat bekanntlich alles seinen tieferen Sinn!

Wer suchet...

Während es bis zur dritten Folge letztlich immer um das Bekämpfen eines bösen Obermotzes ging, besteht die Hauptaufgabe bei „Quest of Avatar" darin, ein ritterlicher Held ohne Fehl und Tadel zu werden. Die Suche nach der persönlichen Moral findet in einer ausgefeilten und mit „intelligenten" Bewohnern ausstaffierten Abenteuerwelt statt, die in der Ultima-typischen Draufsicht dargestellt wird. Das Reden, Zaubern und Kämpfen erledigt man ganz altmodisch per Tastatur, und die Präsentation bringt wohl nur Museumsdirektoren ins Schwärmen. Aber wo sonst findet man gleichzeitig Dungeons und Fesselballons, Piratenhäfen, Geheimstädte und Leute, die erst ausgiebig bezirzt werden wollen, ehe sie in die Party einsteigen?

Naja, vielleicht bei Ultima V: „Warriors of Destiny" bietet noch mehr Personen, eine zusätzliche Unterwelt und vor allem eine Story, die zum Besten zählt, was man auf dem Rollenspiel-Sektor erleben kann. Lord British höchstselbst wurde nämlich entführt, und wie der Avatar im Kampf gegen den üblen Blackthorne und die bösen Shadowlords das nun wieder auf die Reihe kriegen muß, hat einfach Klasse — und sorgt selbstverständlich erneut für monatelange Helden-Arbeit!

Mit Ultima VI „The False Prophet" kam dann die Wende: Wunderschöne VGA-Grafiken ersetzen die alten Block-Landschaften im Lande Britannia, der Soundtrack könnte von einem Symphonieorchester stammen, und die Steuerung erfolgt über ein vorbildliches Maus/Icon-System. Wichtiger ist allerdings, daß die Handlung hier so verwickelt und anspruchsvoll ist wie eh und je, selbst wenn man anfänglich wieder mal nicht so genau weiß, wer diese mysteriösen Gargoyles eigentlich sind, warum sie soviel Ärger machen, und wo das alles enden soll.

...der findet!

Von den Schreinen bis zu den Moongate-Teleportern besitzt der Inhalt der drei Spiele seit langem Kultcharakter, deshalb nur noch ein paar technische Anmerkungen: Die Teile vier und fünf lassen sich problemlos auf einem XT von Disk spielen, auch Soundkarten und Nagetiere sind völlig überflüssig. Für die Nummer sechs sollte man sich dagegen ruhig eine VGA-Karte gönnen, ohne Maus ist man sogar aufgeschmissen. Andererseits reicht ein 386er mit 25 MHz, auf einem 486er läuft das Abenteuer fast schon *zu* schnell. Falls Ihr also die nächsten Monate nicht viel zu tun habt — diese Compilation ändert das unter Garantie! (mm)

Ultima Trilogy II

GRAFIK	44%	49%	83%
SOUND	19%	27%	80%
ATMOSPHÄRE	80%	88%	92%
MOTIVATION	84%	86%	90%
URTEIL	81%	86%	91%

Für Geübte
Preis: ca. 119,- DM
Hersteller: Origin

DER JOKER INDEX

ALLE TESTS AUF EINEN BLICK

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
7 Colors	1/92	Strategie	50 %
1869	**5/92**	**Simulation**	**85 %**
A.G.E.	2/92	Abenteuer	77 %
A-Train	4/92	Simulation	80 %
Aces of the Pacific	**3/92**	**Simulation**	**85 %**
Advantage Tennis	1/92	Sport	74 %
Air Bucks	5/92	Simulation	60 %
Airbus A320	4/92	Simulation	62 %
Aliens ate my Baby Sitter!	3/92	Action	69 %
Another World	4/92	Verschiedenes	83 %
Are We There Yet?	2/92	Strategie	35 %
Armor Alley	6/91	Action	21 %
AutoRoute Express	1/92	Anwendung	bes. wertlos
B-17 Flying Fortress	5/92	Simulation	82 %
B.A.T. 2	6/92	Verschiedenes	81 %
Baby Jo	1/92	Action	62 %
Bard's Tale Construction Set	2/92	Anwendung	erstklassig
Bargon Attack	4/92	Abenteuer	78 %
Battle Command	1/92	Simulation	72 %
Battle Isle	**1/92**	**Strategie**	**88 %**
Beetlejuice	3/92	Action	11 %
Black Gold	6/91	Simulation	74 %
Bloodwych	1/92	Abenteuer	62 %
Blues Brothers	6/91	Action	69 %
Booly	1/92	Strategie	37 %
Brain Artifice	2/92	Strategie	46 %
Broker King	6/91	Verschiedenes	35 %
Buck Rogers 2	2/92	Abenteuer	68 %
Bug Bomber	6/92	Action	56 %
Bumpy's Arcade Fantasy	5/92	Action	41 %
Bundesliga Manager Prof.	**2/92**	**Simulation**	**88 %**
BushBuck	3/92	Verschiedenes	46 %
Cadaver	**2/92**	**Action**	**86 %**
Carrier Strike	5/92	Strategie	42 %
Carriers at War	6/92	Simulation	63 %
Casino	6/91	Verschiedenes	22 %
Castle of Dr. Brain	2/92	Strategie	55 %
Chessmaster 3000	2/92	Strategie	80 %
Chips Challenge	**6/91**	**Verschiedenes**	**85 %**
Cisco Heat	2/92	Action	31 %
Civilization	**1/92**	**Simulation**	**85 %**
Classic Collection	6/92	Compilation	schwach
Colossus	6/92	Compilation	mittel
Conflict: Korea	5/92	Strategie	19 %
Cool Croc Twins	4/92	Action	75 %
Crisis in the Kremlin	**5/92**	**Simulation**	**85 %**
Cruise for a Corpse	**3/92**	**Abenteuer**	**90 %**
D/Generation	**3/92**	**Verschiedenes**	**86 %**
Dark Queen of Krynn	4/92	Abenteuer	68 %
Dark Seed	4/92	Abenteuer	81 %
Darklands	5/92	Abenteuer	66 %
Das Schwarze Auge	**3/92**	**Abenteuer**	**90 %**
David Leadbetter's Golf	6/92	Sport	81 %
Deathbringer	1/92	Action	41 %
Deluxe Strip Poker	2/92	Verschiedenes	24 %
Demon Blue	6/92	Action	59 %
Der Patrizier	**4/92**	**Simulation**	**85 %**
Dick Tracy	5/92	Abenteuer	33 %
Die Kathedrale	**6/91**	**Abenteuer**	**86 %**
Double Disk	3/92	Anwender	bed. tauglich
Double Dragon III	6/92	Action	60 %
Double Mind	3/92	Strategie	64 %
Dragonflight	2/92	Abenteuer	74 %
Duke Nukem	1/92	Action	45 %
Dune	3/92	Verschiedenes	82 %
Dungeon Master	5/92	Abenteuer	71 %
Dynablaster	6/92	Action	68 %
Earl Weaver Baseball II	1/92	Simulation	65 %
Eco Quest	3/92	Abenteuer	58 %
Einmal Kanzler sein	1/92	Verschiedenes	9 %
Elvira II	**2/92**	**Abenteuer**	**86 %**
Elvira — The Arcade Game	2/92	Action	70 %
Epic	4/92	Simulation	70 %
Eternam	**3/92**	**Abenteuer**	**88 %**
European Championship 1992	5/92	Sport	55 %
Eye of the Beholder II	**2/92**	**Abenteuer**	**86 %**
F-117 A Stealth Fighter 2.0	1/92	Simulation	75 %
Falcon 3.0	**2/92**	**Simulation**	**92 %**
Fantasy Pak	6/92	Compilation	mittel
Fascination	2/92	Abenteuer	48 %
Fireteam 2200	3/92	Strategie	34 %
Floor 13	2/92	Verschiedenes	39 %
Free D.C.!	2/92	Abenteuer	40 %
Gateway	5/92	Abenteuer	82 %
Gateway to the Savage Frontier	6/91	Abenteuer	57 %
Gem'X	6/91	Strategie	76 %
Global Conquest	4/92	Strategie	71 %
Global Effect	4/92	Simulation	72 %
Go Simulator	3/92	Strategie	68 %
Gods	**2/92**	**Action**	**85 %**
Gobliiins	2/92	Abenteuer	62 %
Golden Eagle	2/92	Abenteuer	54 %
Grand Prix Unlimited	5/92	Sport	47 %
Grandmaster Chess	5/92	Strategie	76 %
Great Napoleonic Battles	5/92	Strategie	7 %
Guardians	1/92	Action	66 %
Gunship 2000	6/91	Simulation	83 %
Guy Spy	5/92	Action	56 %
Hardball III	5/92	Sport	72 %
Head to Head	6/92	Compilation	gut
Hero Quest	3/92	Verschiedenes	62 %
Heroes of the 357th	4/92	Simulation	64 %
Hexuma	6/92	Abenteuer	83 %
Historyline 1914-1918	**6/92**	**Strategie**	**86 %**
Home Alone	6/91	Action	31 %
Hong Kong Mahjong Pro	5/92	Verschiedenes	54 %
Hook	5/92	Abenteuer	73 %
Hoyle Vol. III	2/92	Verschiedenes	55 %
Indiana Jones 4	**4/92**	**Abenteuer**	**90 %**
Ishar	5/92	Abenteuer	74 %
Jack Nicklaus Signature	4/92	Simulation	71 %
Jimmy White's Whirlwind Snooker	6/92	Simulation	81 %
John Madden Football II	6/92	Sport	55 %
Kengi	6/91	Strategie	54 %
KGB	**6/92**	**Abenteuer**	**85 %**
Killerball	6/92	Action	54 %
Killing Cloud	1/92	Simulation	68 %
Kwix	4/92	Strategie	60 %
L'Empereur	2/92	Strategie	66 %
Laser Squad	6/92	Strategie	52 %
Laura Bow 2	5/92	Abenteuer	75 %
Leather Goddesses of Phobos 2	**4/92**	**Abenteuer**	**87 %**
Legend	**4/92**	**Abenteuer**	**85 %**
Legend of Kyrandia	5/92	Verschiedenes	79 %
Legends of Valour	**6/92**	**Abenteuer**	**87 %**
Leisure Suit Larry 5	**6/91**	**Abenteuer**	**88 %**
Lone Wolf	6/91	Action	29 %
Lord of the Rings II	5/92	Abenteuer	73 %
Lost in L.A.	2/92	Abenteuer	65 %
Lost Treasures of Infocom I	6/92	Compilation	super
Lost Treasures of Infocom II	6/92	Compilation	super
Lure of the Temptress	4/92	Abenteuer	81 %

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
MacArthur's War	1/92	Strategie	46 %
Mad TV	**6/91**	**Verschiedenes**	**85 %**
Magic Pockets	5/92	Action	77 %
Manchester United Europe	4/92	Sport	80 %
Mantis	6/92	Simulation	74 %
Martian Memorandum	1/92	Abenteuer	27 %
Masterblazer	6/91	Action	62 %
Maupiti Island	1/92	Abenteuer	83 %
Medieval Warriors	6/91	Strategie	49 %
Mega Lo Mania	4/92	Simulation	74 %
Mega Man	3/92	Action	37 %
Mega Sports	6/92	Compilation	super
Mega Traveller 2	1/92	Abenteuer	73 %
Megafortress	1/92	Simulation	67 %
Midwinter II	4/92	Action	80 %
MiG-29M Super Fulcrum	6/91	Simulation	75 %
Might and Magic III	6/91	Abenteuer	83 %
Mike Ditka Ultimate Football	1/92	Sport	75 %
Mindwaste!	4/92	Strategie	31 %
Monkey Island 2	**1/92**	**Abenteuer**	**88 %**
Multi-Player Soccer Manager	5/92	Sport	68 %
Nascar Challenge	1/92	Sport	51 %
NCAA Basketball	5/92	Sport	35 %
NFL Football	6/92	Sport	59 %
Ninja Gaiden	3/92	Action	45 %
No Greater Glory	1/92	Strategie	62 %
North Polar Expedition	6/92	Verschiedenes	21 %
Nova 9	2/92	Action	60 %
Obitus	3/92	Abenteuer	60 %
Omar Sharif's Bridge	6/92	Strategie	40 %
Operation Com.Bat	6/91	Strategie	49 %
Osiris	3/92	Strategie	67 %
Paperboy 2	2/92	Action	66 %
Paragliding Simulation	3/92	Sport	38 %
Patton Strikes Back	3/92	Strategie	48 %
PC Orbit	5/92	Anwender	bes. lehrreich
PC Astrologie	2/92	Anwender	bes. mysteriös
PC Games Collection	6/92	Compilation	mittel
Personal Pro	6/91	Sport	36 %
Pit Fighter	2/92	Sport	34 %
Plan 9 from Outer Space	**4/92**	**Abenteuer**	**85 %**
Planet's Edge	3/92	Verschiedenes	68 %
Police Quest III	1/92	Abenteuer	82 %
Power Hits	6/92	Compilation	gut
Powermonger	**5/92**	**Strategie**	**87 %**
Projekt Prometheus	1/92	Abenteuer	27 %
Prophecy of the Shadow	5/92	Abenteuer	67 %
Push-Over	5/92	Strategie	73 %
Quadrel	6/91	Strategie	69 %
Quest for Glory III	6/92	Abenteuer	82 %
Race Drivin'	5/92	Simulation	68 %
Rampart	4/92	Verschiedenes	73 %
Riders of Rohan	6/91	Verschiedenes	63 %
Robin Hood	6/91	Abenteuer	71 %
Roger Rabbit	3/92	Abenteuer	52 %
Romance of Three Kingdoms II	1/92	Strategie	58 %
Rules of Engagement	6/91	Simulation	65 %
Samurai	4/92	Strategie	49 %
Sands of Fire	6/91	Simulation	51 %
Sargon 5	2/92	Strategie	77 %
Scenario - Theatre of War	6/92	Strategie	58 %
Secret Weapons o.t. Luftwaffe	**6/91**	**Simulation**	**87 %**
Sexy Droids	6/92	Strategie	36 %
Shadow Sorcerer	2/92	Abenteuer	61 %
Shadowlands	5/92	Abenteuer	77 %
Shuttle	3/92	Simulation	34 %
Siege	6/92	Verschiedenes	77 %
Sim Ant	2/92	Verschiedenes	82 %
Skat '92	6/92	Strategie	51 %
Soul Crystal	3/92	Abenteuer	71 %
Space Ace II	2/92	Action	46 %
Space Max	3/92	Simulation	80 %
Spacewrecked	2/92	Abenteuer	70 %
Special Forces	6/92	Simulation	74 %
Speedball 2	**6/91**	**Sport**	**86 %**
Spellcasting 201 – The Sorcerer's Appliance	**1/92**	**Abenteuer**	**88 %**
Spellcasting 301: Spring Break	6/92	Abenteuer	83 %
Spelljammer	6/92	Verschiedenes	65 %
Spot	1/92	Strategie	68 %
Star Trek 25th Anniversary	3/92	Verschiedenes	76 %
Starbyte Supersoccer	6/91	Simulation	78 %
Steel Empire	4/92	Strategie	34 %
Stone Age	6/92	Strategie	46 %
Storm Master	3/92	Verschiedenes	72 %
Super Ski 2	4/92	Sport	65 %
Super Space Invaders	3/92	Action	28 %
Super Tetris	4/92	Strategie	52 %
Swap	6/91	Strategie	61 %
Teenage Mutant Hero Turtles	4/92	Action	43 %
Tennis Cup 2	2/92	Sport	70 %
Terminator 2	1/92	Action	60 %
The Adventures of Willy Beamish	1/92	Verschiedenes	31 %
The Basket Manager	6/91	Sport	5 %
The Dark Half	6/92	Abenteuer	29 %
The Games: Winter Challenge	1/92	Sport	72 %
The Godfather	2/92	Action	51 %
The Immortal	1/92	Abenteuer	64 %
The Laffer Utilities 4.01	2/92	Anwendung	bes. (un)sinnig
The Legend of Robin Hood	2/92	Abenteuer	81 %
The Lost Files of Sherlock Holmes	6/92	Abenteuer	81 %
The Magic Candle II	3/92	Abenteuer	68 %
The Perfect General	4/92	Strategie	66 %
The Return of Medusa	2/92	Verschiedenes	78 %
The Rocketeer	3/92	Action	72 %
The Simpsons	2/92	Action	68 %
The Summoning	6/92	Abenteuer	64 %
The Taking Of Beverly Hills	3/92	Abenteuer	18 %
The Terminator	1/92	Action	54 %
Theatre of War	5/92	Verschiedenes	77 %
Think Cross	2/92	Strategie	83 %
Three Sixty Compilations	6/92	Compilation	gut
Thunderhawk	2/92	Simulation	78 %
Titus the Fox	3/92	Action	77 %
Toyota Celica GT4 Rally	4/92	Sport	64 %
Traders	4/92	Simulation	71 %
Treasures o.t. Savage Frontier	4/92	Abenteuer	66 %
TV Sports Boxing	3/92	Sport	58 %
Ultima VII	**4/92**	**Abenteuer**	**94 %**
Ultima Underworld	**4/92**	**Abenteuer**	**92 %**
Ultimate Baseball	6/91	Sport	83 %
Uncharted Waters	2/92	Strategie	69 %
Viz	3/92	Action	10 %
Wayne Gretzky Hockey 2	3/92	Sport	77 %
Western Front	1/92	Strategie	10 %
Wild West World	6/91	Simulation	79 %
Wild Wheels	2/92	Sport	34 %
Wing Commander II	**6/91**	**Action**	**86 %**
World Class Rugby	4/92	Sport	70 %
World Tennis Championships	5/92	Sport	72 %
Wrath of the Demon	6/91	Action	70 %
Wreckers	6/91	Action	65 %
Wrestle Mania	2/92	Sport	64 %

JETZT WOLLEN WIR'S WISSEN: WER BIST DU?

Ja, ganz genau Du bist gemeint — Du, der Du gerade auf diese Zeilen starrst und Dich fragst, was das eigentlich soll. Bist Du etwa der typische Durchschnittsleser, also männlich und 17,321 Jahre alt? Oder bist Du die große Ausnahme? Mensch, wir wollen Dich endlich näher kennenlernen!

Es sieht doch so aus: Während wir Monat für Monat in Rubriken wie Undercover, Überhaupt & Außerdem und dem Editorial unsere intimsten Geheimnisse ausbreiten, wissen wir über Euch nur, was zwischen den Zeilen der Leserbriefe steht — also so gut wie nix. Wie sieht der typische Joker-Leser eigentlich aus? Ist es der verspielte Frührentner, der auf seinem 486er bevorzugt Actiongames fährt? Oder eher der achtjährige Millionärssohn, der nebst drei Konsolen und zwei Amigas auch gelegentlich an seinem XT aus dem Jahre 1986 sitzt? Zur Beantwortung dieser und anderer brennender Fragen haben wir einen Fragebogen ausgearbeitet, den Ihr BITTE EHRLICH UND VOLLSTÄNDIG BEANTWORTEN solltet. Als Lohn der Mühe winkt ein optimiertes Magazin, das zukünftig noch mehr auf Eure persönlichen Wünsche, Interessen und Vorlieben eingehen kann. Ihr braucht dabei um Eure Intimsphäre keine Sorge zu haben, denn der Datenschutz ist uns heilig: PERSÖNLICHE DATEN WERDEN GARANTIERT NICHT AN DRITTE WEITERGEGEBEN, die Sache dient nur für hausinterne, statistische Zwecke. Und außerdem sollt Ihr es ja nicht umsonst machen, denn neben dem ultimativen PC Joker ist

EIN SACK VOLL PREISE ZU GEWINNEN!

Für den Inhalt haben Spitzen-Companies wie ATI, Attic, Bomico, Dynamics, Rushware und United Software gesorgt — verlost werden also nicht irgendwelche 08/15-Preise, sondern insgesamt 25 Top-Spiele, darunter Higlights wie „Das Schwarze Auge", „Lure of the Temptress" oder „Heimdall". Außerdem warten 5 heiße „Competition Pro PC"-Joysticks und sogar eine dieser feinen AdLib- und Soundblaster-kompatiblen „ATI Stereo-FX"-Soundkarten auf Gewinner!

Wir verteilen die Köstlichkeiten gerecht unter allen Einsendern, die den ausgefüllten Fragebogen (bzw. eine Kopie, falls Ihr das Heft nicht ruinieren wollt) bis spätestens zum Einsendeschluß am 1. Februar 1993 an folgende Adresse schicken:

Joker Verlag
„PC-Umfrage"
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

Der Vollständigkeit halber sei noch erwähnt, daß Mitarbeiter des Joker Verlags sowie deren Angehörige nicht teilnehmen dürfen und der Rechtsweg ausgeschlossen ist.



FRAGEBOGEN!

1 PC ist nicht gleich PC, genau gesagt besitze ich einen:

	ja, logisch	kommt demnächst
8086/8088 XT	○	○
80286 AT	○	○
80386 SX	○	○
80386 DX	○	○
80486 SX	○	○
80486 DX		X

mit

50 MHz Taktfrequenz,

4 KByte/MByte Arbeitsspeicher (RAM) und

170 MB Festplatte

⊗ 5.25"-Laufwerk ⊗ 3.5"-Laufwerk

2 Als Grafikkarte verwende ich den Typ:

○ Hercules ○ CGA ○ EGA
○ VGA ⊗ Super-VGA

3 Als Betriebssystem verwende ich:

○ MS-DOS 3.x ○ MS-DOS 4.x ⊗ MS-DOS 5.0
○ DR. DOS 3.41 ○ DR. DOS 5.0 ○ DR. DOS 6.0
○ OS/2
sowie ○ Windows 3.0 ⊗ Windows 3.1

4 Daneben habe ich meinem PC noch ein paar Extras gegönnt:

	genau	demnächst
Drucker	○	⊗
CD-ROM	○	○
Analog-Joystick	○	○
Digi-Stick mit Karte	○	○
Maus	○	⊗
Videograbber	○	○
Scanner	○	○
Modem	○	○
AdLib-kompatible Soundkarte	○	○
Soundblaster & Kompatible	○	⊗
Roland-Soundkarte	○	○
MIDI-Keyboard	○	○
Lautsprecher	○	○
Sonstige, nämlich		

5 Zu meinem Hardware-Fuhrpark gehören neben dem PC noch folgende Systeme:

○ Amiga 500/500 Plus ○ Amiga 600/600 HD
○ Amiga 1200 ○ Amiga 2000
○ Amiga 3000 ○ Amiga 4000
○ Atari ST/STE ○ Atari Falcon 030
○ CDTV ○ Macintosh ⊗ C-64
○ Sega Master System ○ Sega Mega Drive
○ NES ○ Super NES
○ Neo Geo ○ PC-Engine
○ Atari 2600/7800 ○ Atari Lynx
⊗ Game Gear ○ Game Boy
○ Sonstige, nämlich...

6 Mein PC gehört schon etwas länger zum Haushalt, seit:

○ 1 bis 3 Monaten ○ 3 bis 6 Monaten
○ 1/2 bis 1 Jahr ○ 1 bis 2 Jahren
○ 2 bis 3 Jahren ○ mehr als 3 Jahren
⊗ Hier gibt's noch keinen Rechner!

7 Meinen Rechenknecht setze ich folgendermaßen ein:

	hauptsächlich	gelegentlich	gar nicht
beruflich	○	⊗	○
für Schule bzw. Studium	○	○	⊗
zum privaten Vergnügen	⊗	○	○
für private Anwendungen	○	⊗	○

8 Mein Blechkumpel interessiert sich für:

	sehr	gelegentlich	überhaupt nicht
Spiele	⊗	○	○
Grafik/Animation	○	⊗	○
Musik, MIDI	○	○	⊗
Programmierung	○	⊗	○
Textverarbeitung	○	⊗	○
DFÜ	○	⊗	○
BTX	○	○	⊗
andere Anwendungen	○	⊗	○
Listings	○	○	⊗
Hardware-Basteleien	○	○	⊗

9 Der Kauf des PC Jokers verrät's ja schon, MS-DOSe und ich spielen gerne! Und zwar besonders:

○ Tüftelspiele ○ Technische Simulationen
⊗ Strategische Simulationen ⊗ Grafikadventures
⊗ Textadventures ○ Rollenspiele
⊗ Actionspiele ○ Geschicklichkeitsspiele
⊗ Sportspiele ○ Lernspiele

10 Meine Computerkenntnisse? Eigenlob stinkt, also würde ich ohne Übertreibung sagen, ich bin ein:

○ Einsteiger, der in erster Linie installieren und spielen möchte.
⊗ Fortgeschrittener, der eine „Boot-Disk" nicht für ein Wasserspiel hält.
○ Profi, der Schraubenzieher und Disk-Monitor immer parat hat.
○ Programmierer, der gerade an „Indy V" sitzt…

11 Da Geld in unserer heutigen Zeit eh nix wert ist, lege ich einen Teil meines monatlichen Einkommens inflationssicher in Software an:

⊗ bis 30,— DM ○ 30,— bis 50,— DM
○ 50,— bis 80,— DM ○ 80,— bis 100,— DM
○ 100,— bis 140,— DM ○ mehr als 140,— DM

MITMACHEN • MITGESTALTEN • MITGEWINNEN

12 Natürlich kaufe ich nicht auf gut Glück, sondern werfe vorher einen Blick auf die Anzeigen im PC Joker. Das mache ich beim Kauf von:

	immer	gelegentlich	nie
Computern/Peripherie	○	○	⊗
Spielen	⊗	○	○
Anwendungssoftware	○	○	⊗
PD/Shareware	⊗	○	○

13 Weil böse Raubkopierer nicht in den Himmel kommen, kaufe ich meine Software, und zwar:

⊗ im Computershop ⊗ im Kaufhaus
○ im Versandhandel ○ auf Messen

14 Wenn nicht Michael, sondern ich Chefredakteur wäre, sähe die Themenverteilung im PC Joker so aus:

	wie bisher	mehr davon	weniger
Previews	○	⊗	○
Software-Tests	○	⊗	○
Hardware-Tests	⊗	○	○
PD-Perlen	○	⊗	○
Hintergrundberichte	⊗	○	○
Messeberichte	○	⊗	○
Szeneberichte	○	⊗	○
Interviews/Smalltalk	○	○	⊗
Leserbriefe	○	○	⊗
Preisausschreiben	⊗	○	○
Grafik-Competition	○	⊗	○
Comics	○	⊗	○
Poster	○	⊗	○
Anwendungen	○	○	⊗
Besserwisser	○	○	⊗
Compilations	○	○	⊗
Update Service	○	○	⊗
Brettspiele	○	○	⊗
Tip Top/Oldies	○	⊗	○
Kleinanzeigen	⊗	○	○
Listings	⊗	○	○
Hardware-Specials	⊗	○	○
Software-Specials	○	⊗	○
Hardware-Basteleien	○	○	⊗

19 Kennengelernt habe ich den PC Joker

⊗ am Kiosk ○ durch Freunde
○ am Bahnhof bzw. am Flughafen
○ im Computershop
○ im Supermarkt
○ beim Besuch einer Messe

15 Was neue Rubriken angeht, so interessiere ich mich für:

	sehr	mäßig	gar nicht
Multimedia	⊗	○	○
Bücher	⊗	○	○
Demos	⊗	○	○
Spiele unter „Windows"	⊗	○	○
MS-DOS-Kurs	⊗	○	○

Sonstige, nämlich:

16 Am Cover sähe ich am liebsten:

	mehr	weniger
Science Fiction-Motive	⊗	○
Fantasy-Motive	○	⊗
Comic/Funny-Motive	⊗	○
Titelbilder bekannter Spiele	⊗	○
Bildschirmfoto-Collagen	⊗	○
Computergrafiken	⊗	○

17 Normalerweise lese ich von jedem PC Joker

○ knapp 1/4 des Inhalts ○ so 1/4 bis die Hälfte
⊗ die Hälfte bis 3/4 ○ so ziemlich alles

18 Von den 10 PC Joker Ausgaben, die 1993 erscheinen, kaufe ich

○ höchstens drei ○ drei bis sechs
⊗ sechs bis acht ○ acht bis zehn (Abonnent)

20 Seitdem kaufe ich meinen PC Joker üblicherweise

⊗ am Kiosk ○ am Bahnhofsbuchhandel
○ im Computershop ○ im Supermarkt
○ gar nicht, bin nämlich Abonnent
○ nicht, sondern leihe ihn von Bekannten

21 Als Menschenfreund lasse ich auch noch andere Personen in meinen PC Joker blicken:

○ Niemanden ○ 1 ⊘ 2 ○ 3 — 4 ⊗ mehr als 4

22 Jetzt werde ich Euch mal die Meinung geigen: Der PC Joker ist

	absolut	einigermaßen	gar nicht
aktuell	⊗	○	○
informativ	⊗	○	○
kritisch	○	⊗	○
hilfreich	⊗	○	○
verständlich	⊗	○	○
preiswert	○	⊗	○
unterhaltsam	⊗	○	○
ansprechend	⊗	○	○

23 Peinlich, aber wahr: Ich kenne auch andere Computerzeitschriften.

	kenne ich	kaufe ich	lese ich
PC Review	○	○	⊗
PC Games	○	○	⊗
ASM	○	○	⊗
Power Play	○	⊗	○
Playtime	○	○	⊗
Joker Sonderhefte	⊗	○	○
PC Professionell	○	○	⊗
DOS International	○	○	⊗
Chip	○	○	⊗
Video Games	○	⊗	○
Gamers	○	○	⊗
Amiga Joker	⊗	○	○
Amiga Games	⊗	○	○
Amiga Magazin	⊗	○	○
Amiga Special	⊗	○	○
Amiga Fun	⊗	○	○
Amiga Plus	⊗	○	○

Sonstige, nämlich:

24 Alles in allem bezahle ich monatlich für Computerzeitschriften

○ gar nichts, ich bin Leiher und Schnorrer.
○ bis 10,— DM
○ 10,— bis 20,— DM
○ 20,— bis 40,— DM
⊗ mehr als 40,— DM

Gongschlag zur letzten Runde. Die Statistiker benötigen ein paar persönliche Angaben von Euch.

25 Laut Personalausweis bin ich 11 Jahre alt.

26 Geschlecht:

⊗ männlich ○ weiblich

27 Beruf:

⊗ Schüler/~~Student~~ ○ Arbeiter
○ Angestellter ○ Beamter
○ Selbständiger ○ Rentner

28 Schulbildung:

(Bitte den aktuellen oder nächsten Abschluß angeben)

○ Hauptschule ○ Mittlere Reife
○ Abitur ○ Fachhochschule
○ Studium

29 Wohnort:

○ Alte Bundesländer
⊗ Neue Bundesländer
⊗ Großstadt ○ Kleinstadt
○ Ländliche Gegend

30 Anschrift:

Vorname und Name: Danijel Majić
Straße, Nr.: Josef May str. 7
Postleitzahl, Ort: 6000 Frankfurt 90
Telefon: 786447



*VORANKÜNDIGUNG
**DEUTSCHE ANLEITUNG
SICHERHEITSVERPACKUNG 2.50
IRRTUM+PREIS-ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

ALONE IN THE DARK PC 99.90

A.T.A.C PC 94.90

WAXWORKS PC 74.90

PC

3D CONSTRUCTION KID	129.00
A-TRAIN	99.90
AA WAR IN SKIES**	99.90
ABANDONED PLACES**	94.90
ACES OF PACIFIC**	89.90
ADVENTURE COLLECTION*	79.90
AIR COMMANDER**	84.90
AIRBUS 320 dt	109.90
AN AMERICAN TALE*	59.90
AMBERSTAR dt.	99.90
AMAZON	89.90
B 17**	99.90
BAT 2**	89.90
BARDS TALE CONSTR. SET	64.90
BATTLE ISLE	79.90
BATTLE ISLE DATA	49.90
BIRDS OF PREY**	99.90
BM PROF.SPECIAL EDITION**	99.90
CAESAR**/*	79.90
CAPTIVE I **	74.90
CAR+DRIVER*	99.90
CARL LEWIS OLY.CHAL.**	74.90
COLUMBUS*	74.90
COMBAT CLASSICS**	79.90
COOL WORLD**	79.90
DARK SEED dt.*	99.90
DER PARTIZIER dt.	94.90
DUNE dt.	74.90
ERBEN DES THRONS**/*	94.90
FI GRAND PRIX	99.90
FALCON 3.0**	99.90
FALCON 3.0 DATA**	64.90
FANTASTIC WORLDS**	94.90
FIRST SAMURAI**	74.90

PC

GOBLIINS 2**	99.90
HARPOON 1.21	89.90
HARRIER JUMP JET*	104.90
HARRIER ASSAULT	94.90
HEIMDALL dt.	94.90
HEROES QUEST TWIN PACK	59.90
HEXUMA dt.	89.90
HISTORY LINE	94.90
HUMANS dt.	89.90
INDY 4 dt	99.90
IRICA**	109.90
JIMMY WHITE SNOOCER**	74.90
JOHN MADDEN 92	69.90
KGB	79.90
KINGSQUEST VI	94.90
LEGEND OF KYRANDIA dt	79.90
LEGEND OF VALOUR**	84.90
LEMMINGS DOPPELPACK**	79.90
LINKS PRO**	99.90
LOST TREASURES /INFOCOM	114.90
LURE OF TEMPTRESS dt.	74.90
MAD TV DATA*	29.90
MANTIS**	119.90
COMMANCHE:	
MAXIMUM OVERKILL	89.90
MC DONALD LAND**/*	74.90
MEGALOMANIA**	84.90
MEGASPORT COMPIL.**	64.90
MIGHT+MAGIC IV	79.90
NFL FOOTBALL	84.90
NIGEL MANSELL**	94.90
PACIFIC ISLAND**	79.90
PALADIN 2**	74.90
PERFECT GENERAL**	84.90

PC

PERFECT GENERAL DATA	64.90
PINNBALL DREAMS**/*	79.90
PUSH OVER**	69.90
RAMPART**	74.90
REX NEBULAR**	94.90
RISKY WOODS**	74.90
ROBOSPORTS**	79.90
ROME**	89.90
SCEN. THEATRE OF WAR	79.90
SCHWARZES AUGE dt.	84.90
SHERLOCK HOLMES dt.	99.90
SIEGE**	74.90
SIM ANT dt.	94.90
SIM CITY/POPULOUS**	79.90
SIM EARTH**	94.90
SIM LIFE	109.90
SKAT dt.	74.90
SPACE CRUSADE*	74.90
SPACE QUEST V*	94.90
SPECIAL FORCES**	94.90
SPELLCRAFT	89.90
SPELLJAMMER	79.90
STEEL EMPIRE**	84.90
STRATEGIE MASTERS**	89.90
(POPULOUS,CHESSPLAYER 2150 u.a.)	
STRIKE COMMANDER*	99.90
SUMMER CHALLENGE**	74.90
TASK FORCE 1942*	104.90
THE LEGACY**/*	104.90
ULTIMA 7dt.	109.90
VISION*	94.90
WEEN**	79.90
WIZKID**	79.90
WIZARDRY 7	94.90

SONDER ANGEBOT

PC

ADV: DESTR. SIMULATOR	25.90
BANDIT KINGS**	39.90
BARD'S TALE III**	29.90
BATTLE COMMAND**	29.90
BATTLE TECH (NUR 5.25")	19.90
BLUE MAX**	49.90
BUDOKAN**	29.90
CENTURION DEF. OF ROME	29.90
CISCO HEAT (NUR 5.25")	19.90
CONQUEROR**	19.90
DAS BOOT**	49.90
DIE HARD (NUR 3.5")	19.90
F 14 TOMCAT (NUR 5.25")	19.90
GRAND MONSTER SLAM**	19.90
IMPERIUM**	29.90
JAHANGIR KHAN SQUASH**	19.90
JOE MONTANA FOOTBALL (NUR 3.5")	39.90
KHALAAN	19.90
KEYS OF MARAMON	39.90
MICROPROSE SOCCER	29.90
MIG 29 (NUR 5.25")	19.90
MUDS	19.90
NIGHTSHIFT** (NUR 5.25")	44.90
NOBUNAGAS AMITION**	39.90
OIL IMPERIUM	19.90
PHANTASIE BONUS EDITION	29.90
PITFIGHTER**	29.90
POPULOUS**	29.90
PROMISED LANDS**	14.90
RIDERS OF ROHAN (NUR 5.25")	29.90
ROBIN HOOD	39.90
ROCK'n ROLL**	19.90
SKI or DIE **	29.90
STRIKE FLEET **	29.90
SUPER OFF ROAD RACER	29.90
TANK SIMULATOR	39.90
THE ADVENTURES** (SUPREMACY,CORPORATION, F 14 TOMCAT)	39.90
ULTIMA VI**	49.90
WING COMMANDER **	59.90
XENOMORPH**	19.90



5000 Köln 41 Gottesweg 157
0221/425566
5000 Köln 1 Mathiasstr. 24-26
0221/239526
5300 Bonn 1 Münster Str.18
0228/659726
4000 Düsseldorf 1 Pempelforter Str. 47
0211/364445
6000 Frankfurt 1 Fahrgasse 87
069/280170
4050 Mönchengladbach Friedrichstr. 29
02161/20369

HURRA UNSERE **HOTLINE** IST WIEDER DA
DI DO FR 16-18 UHR TEL 0221/446981

BIS **20 UHR**
MO-FR: 4 Wochen vor Weihnachten
persönlich für euch am VERSANDTELEFON
Samstag von 10-14 Uhr

VERSANDANSCHRIFT

Dürener Str 394
5000 Köln 41
TEL 0221/4301047-49
FAX 0221/4302157

VERSANDKOSTEN
bis 140 DM-8 DM ab 140 DM kostenlos
bei Vorkasse max. 4 DM
Ausland nur Postbar 15 DM
UPS zusätzlich 4 DM
Eilpost zusätzlich 7,50 DM

Ein neues Jahr, ein neues Gesicht auf dieser Seite: Regine. Kenner des Impressums wissen, daß Regine bei uns für die Anzeigen zuständig ist — was hat die Frau also im redaktionellen Teil verloren? Na, das soll sie Euch doch am besten selbst erklären...

Eigentlich habe ich hier gar nichts verloren, denn eigentlich sollte ich jetzt am Telefon hängen und mit unseren Anzeigenkunden Termine etc. abstimmen, anstatt mir Kopf und Finger über der Tastatur zu zerbrechen. Doch versicherte man mir glaubhaft, daß von Euch immer wieder Fragen zu den Inseraten im Heft gestellt werden. Weiterhin versicherte mir Michael, daß einzig und alleine ich sie erschöpfend beantworten könne. Als er dann noch mit Argumenten wie Kaffee-Entzug und Gehaltskürzung aufwartete, war ich restlos überzeugt...

So wundern sich viele von Euch darüber, daß immer wieder Anzeigen im Joker auftauchen, die Programme anbieten, die noch gar nicht erhältlich sind — wenn sie das aufgrund einer nicht ausgelieferten Bestellung dann am eigenen Leib zu spüren bekommen, ist der Ärger verständlicherweise groß, und wir werden gefragt, warum wir sowas überhaupt abdrucken. Die Antwort ist simpel: Wer in einem Magazin eine Anzeige bucht (und bezahlt), kauft damit sozusagen den Raum zu seiner freien Verfügung; solange der Inhalt des Inserats nicht irgendwie sitten- oder rechtswidrig ist, hat der Verlag darauf keinerlei Einfluß! Es steht den Inserenten also völlig frei, was sie da bewerben und was nicht, bzw. wie sie das tun. Somit liegen Lieferschwierigkeiten oder falsche Angaben (Anleitung, Preis etc.) letzten Endes völlig außerhalb unseres Einflußbereiches, sorry!

Dennoch möchte ich hier meinen Kunden insofern die Stange halten, als sie ja mit unseren Produktionszeiten leben müssen. Will sagen, zwischen dem Anzeigenschluß (der letztmögliche Termin, um ein Inserat zu buchen) bzw. dem Druckunterlagenschluß (der letztmögliche Termin, an dem die fixfertige Annonce vorliegen muß) und dem Erscheinungstag der jeweiligen Ausgabe liegen in der Regel um die vier Wochen, bei anderen Zeitschriften sind es bis zu zwei Monate. Da aber nur eine Anzeige Sinn macht, die aktuelle Programme bewirbt, muß sich der Inserent oftmals auf die Terminangaben der Hersteller verlassen und Spiele bewerben, die er im Augenblick noch gar nicht hat — und wie genau diese Terminangaben sind, davon können auch unsere Redakteure ein trauriges Lied singen! Nämlich immer dann, wenn es um die Vorschau auf der letzten Seite geht...

Ich bin aber auch auf Zuschriften besonders skeptischer Leser gestoßen, die einen Zusammenhang zwischen Testergebnissen und dem Volumen von Hersteller-Inseraten vermuten, so à la „Wie könnt Ihr überhaupt ein Game verreißen, das groß und breit bei Euch beworben wird?!" Wie sich oft genug im Heft überprüfen läßt, können das die Redakteure sehr wohl — zu meinem Leidwesen, denn ich muß ja nachher mit dem Kunden wieder auskommen! Und mal ganz davon abgesehen, daß jedes andere Verhalten unmoralisch wäre, ist ja letztlich ein objektives und gutes Heft wichtiger als die Wünsche einzelner Anzeigenkunden. Denn wer von Euch würde den Joker noch kaufen, wenn wir ihn zur „Hofberichterstattung" für Inserenten verkommen ließen? Und welcher Inserent würde in einem Heft inserieren wollen, das



nicht gekauft wird?! Abschließend noch ein Wort zu den kostenlosen privaten Kleinanzeigen: Das ist Uschis Revier, damit habe ich nix zu tun. Aber wenn ich damit zu tun hätte, würde ich Euch sagen, daß wir auch hier nur dann den Inhalt beeinflussen können, dürfen und wollen, wenn gegen irgendein Gesetz (Raubkopien, indizierte Programme usw.) verstoßen wird — alles übrige liegt in der Verantwortung dessen, der die Annonce aufgegeben hat. In meiner Verantwortung hingegen liegt es, jetzt drei Anzeigen, quatsch, Spiele zu verlosen, nämlich:

1 x Pacific Island

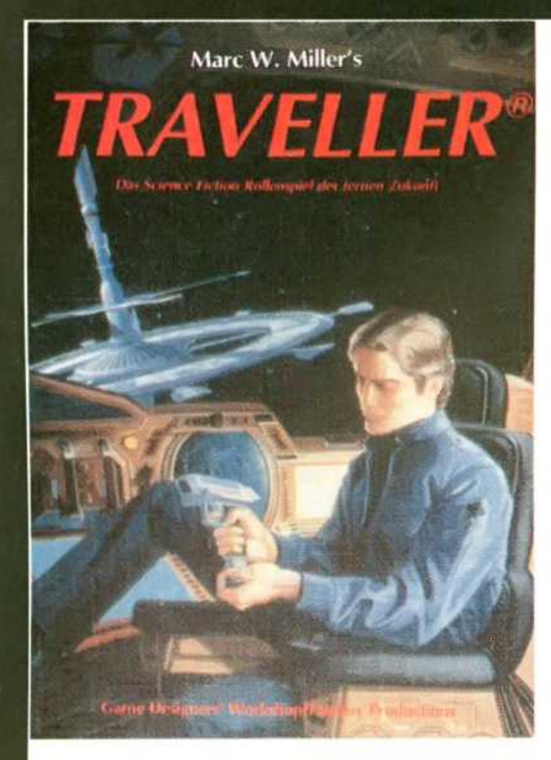
1 x Soul Crystal

1 x Guy Spy

Daß die Teile gut sind, wißt Ihr vermutlich auch ohne Werbung, aber wißt Ihr auch, was man unter dem Begriff „Media-Daten" versteht? Falls dem so ist (kleiner Tip: hat natürlich mit Anzeigen zu tun), braucht Ihr die Antwort nur auf ein Kärtchen schreiben und an folgende Adresse zu schicken:

Joker Verlag
„Überhaupt & Außerdem"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Viel Glück bei der Verlosung, und mögen alle Inserate in Eurem Sinne sein! Das wünscht Euch jedenfalls Eure Regine



Selten war der Name unserer Rubrik so zutreffend wie heute. Diesmal befassen wir uns nämlich mit einem Rollenspielsystem, das erstens weit draußen im tiefschwarzen All angesiedelt ist und dessen Zivilisation zweitens buchstäblich vor dem Blackout steht!

Kenner der Materie werden nach dieser Beschreibung schon ahnen, daß hier nur von Traveller bzw. MegaTraveller die Rede sein kann. Seit den Anfängen im Jahre 1977 hat sich das Universum aus der amerikanischen Spieleschmiede Game Designers' Workshop vom allerersten SF-Rollenspiel zum vermutlich zweitgrößten Future-Kosmos der Welt entwickelt — nach „Perry Rhodan". Und weil bekanntlich auch der Computer bereits mit zwei MegaTraveller-Episoden bedient wurde, sind Gründe genug vorhanden, eine kleine Rundreise durch dieses System zu starten.

TRAVELLER

Wir befinden uns im Jahre 1105 nach der Gründung des Großen Imperiums, was in etwa dem Jahr 5600 unserer Zeitrechnung entspricht. Bis zu diesem weit vorgeschobenen Datum ist natürlich jede Menge passiert, da gab es z.B. diverse Auseinandersetzungen mit bösen Aliens und allerlei schon wieder untergegangene Sternenreiche. Das gegenwärtige, menschlich dominierte Imperium umfaßt satte 11.000 Welten, scheint trotz aller Querelen und Grenzkriege stabil zu sein und bietet schier unendliche Abenteuer...

Das 160seitige, von Fantasy Productions in deutscher Sprache vertriebene Regelwerk ist dabei eine hervorragende Hilfe, gestaltet sich doch allein schon die Charakterbastelei als Abenteuer ganz besonderer Art. Abgesehen von den üblichen Eigenschaften, wie etwa Stärke, Ausdauer oder Intelligenz, besitzt jeder Held nämlich eine echte Vergangenheit. Je nach seinem Fähigkeitsprofil hat er in irgendeinem Job Karriere gemacht, bestimmte Fertigkeiten erworben (Mechanik, Fahrzeugsteuerung, Umgang mit Waffen etc.) und neben schnödem Mammon vielleicht auch das eine oder andere interessante Utensil in seinen Besitz gebracht.

All dies wird recht problemlos ausgewürfelt, genau wie später die eingängig aufgebauten Kämpfe. Sollte die fertige Heldenparty also auf uneinsichtige Gegner oder hungrige Space-Rats treffen, so wickelt sie Bewegungen und Attacken durch einen simplen Grundwurf ab, der durch Faktoren wie Waffensorte, Schutzkleidung usw. modifiziert wird.

Und da sich das Traveller-„Grundgesetz" auch an den Spielleiter wendet, sind schließlich die umfangreichen Kapitel über wirtschaftliche Aspekte, Raumschiffkonstruktion oder gar die „Erschaffung" ganzer Planeten durchaus nicht fehl am Platze. Ganz zu schweigen vom voluminösen Tabellenteil und



den beiden fertig ausgearbeiteten Start-Abenteuern…

MegaTraveller

Ähnlich wie der Fantasy-Kollege Gary Gygax mit „Advanced Dungeons & Dragons" eine Ausbauversion seines Spielsystems vorlegte, hat auch Traveller-Papa Marc Miller im Auftrag des Workshops anno 1987 seine Space-Opera verfeinert. MegaTraveller ist zeitlich etwa zehn Jahre nach dem Urszenario angesiedelt: Ein Attentäter hat den Kaiser erschossen, die VIPs können sich auf keinen Nachfolger einigen, an allen Ecken und Enden bröselt das Reich, und überhaupt geht's bloß noch bergab. Diese vielversprechende Kulisse wird durch ein komplett überarbeitetes und stark erweitertes Regelwerk ergänzt, das entweder in drei jeweils etwa 100seitigen Teilen (für Spieler, für Meister und eine Enzyklopädie für beide) oder auch als Gesamtbox erhältlich ist — wie alle MT-Artikel vorläufig leider nur in Englisch.

Spielmodule

Soweit deutschsprachige Traveller-Spielleiter vom üblichen Problem geplagt werden, nicht die nötige Zeit (oder Lust) zum Erfinden eigener Geschichten zu haben, dürfen sie sich getrost an die vorgefertigten Episoden wenden. Als Beispiele seien hier die Hefte „Brennpunkt Bowman Belt", „Zwielichtberg" und „Die Geheimnisvollen" genannt. Das erste bietet vier Kleinszenarien für Erzschürfer, das zweite handelt von spannenden Entdeckungen auf den Spuren einer seit langem vermißten Expedition, und schließlich dreht sich halt alles um die ausgestorbenen Geheimnisvollen (vom Computer her als „Ancients" bekannt), über die mehr herausgefunden werden soll. Die Stories verfügen über komplettes Kartenmaterial, Tabellen sowie Gegner-Outfits und können trotz mancher inhaltlicher Querverbindungen einzeln und für sich gespielt werden.

Aussichten und Allerlei

Doch, es tut sich was im Outer Space! Beispielsweise ist noch für dieses Jahr „Traveller — The New Era" angekündigt — diese dritte Auflage spielt ca. 80 Jahre nach MT in einem völlig zusammengebrochenen Imperium und wird einige Regelstraffungen bieten. Ferner gibt es jede Menge teilweise ins Deutsche übersetzte Hintergrundbände über Aliens, Roboter oder Raumschiffe, und auch Mega-Reisende brauchen nicht auf (freilich englische) Abenteuer-Module zu verzichten. Nicht zu vergessen die beiden MT-Computerspiele, wenngleich hier allerdings nur die PC-Variante des Zweitlings „Quest for the Ancients" überzeugen konnte.

Allerlei Aussichten

Wenn einem soviel Schönes wird beschert, ist dessen Verlosung nie verkehrt! Nach diesem altbekannten Motto handeln wir auch im Januar, und deshalb haben drei glückliche Schlaumeier unter Euch die Chance, unsere Rezensionsexemplare zu ergattern: zum ersten das Traveller-Buch, zweitens die drei MT-Regularien und drittens die genannten Spielmodule. „Schlaumeier" deshalb, weil Ihr uns zuvor mitteilen müßt, wie der Untertitel des ersten MT-Computerrollis lautete. Also Kärtchen her, Lösung aufgeschrieben, Adresse sowie Briefmarke nicht vergessen, und ab geht die Post an den

Joker Verlag
Blackout
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Letztes Mal war übrigens nach den „Forgotten Realms" gefragt, und im Februar geht es dann cyberpunkig zu — freut Euch auf „Shadowrun"! (jn)

Traveller MegaTraveller

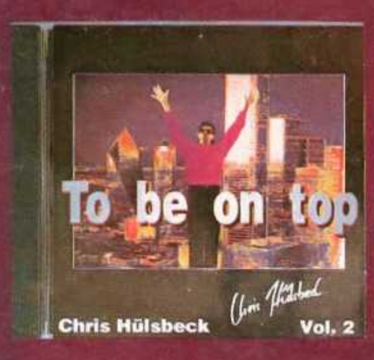
Spielmaterial: 74% — 81%
Spielregeln: 79% — 82%
Besonderes: Das strategische Traveller-Brettspiel „Imperium" gibt's für etwa 50 Steine im Handel.
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preise:
Traveller-Buch: ca. 36,— DM
MT-Regeln: ca. 24,— DM (einzeln), ca. 69,— DM (Box)
Spielmodule: ca. 19,— bis 24,— DM
Bezug für alles:
Games In
Brienner Str. 54
8000 München 2
Tel.: 089/5 23 46 66







JOKER SHOP!





Nr. 50002
Exklusiv-CDs — Nur bei uns gibt's jetzt die beiden heißen Scheiben von Chris Hülsbeck in einer limitierten und HANDSIGNIERTEN Ausgabe! „Shades" und „To be on Top" bieten jeweils über eine Stunde Musik mit Spiele-Soundtracks, Megamixes und vielem mehr!
Für klangvolle DM 29,— pro CD

Nr. 90009
Joker-Shirt — Das Kleidungsstück für den PC-Freak von Welt! In chicem Schwarz mit todchicem (farbigem) Transferdruck und selbstredend aus 100% Baumwolle. Für Damen und Herren gleichermaßen geeignet, erhältlich in den Größen S, M, L und XL. Man geht nicht mehr ohne!
Bereits für kleidsame DM 24,—



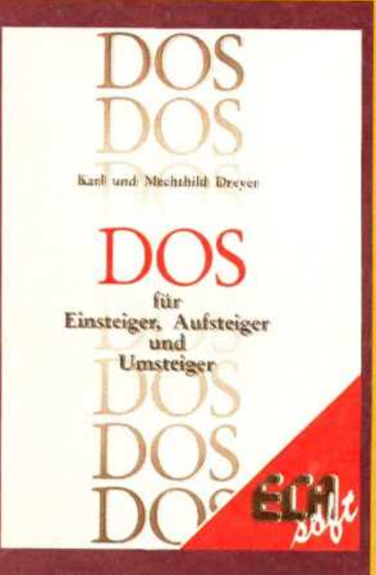
Nr. 90003
Zeitgeist – Kein Geist ist die topexklusive Joker-Watch, kurz „Jotch" genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert nur für Joker-Leser!!! Erhältlich in den zeitlosen Farben schwarz oder weiß für zeitlos günstige DM 49,- pro Uhr.



Nr. 900008
Sammelordner – Dieser chice Sammelordner wurde exklusiv für den PC Joker designt. Er besteht aus stabilem Spezialkarton, ist standfest und rundum farbig bedruckt, faßt mehr als einen Jahrgang und hat ein praktisches Griffloch. Einfach klasse, das Teil!
Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,-

Nr. 900007
Solarrechner-Diskette
Diese Disk ist in Wahrheit ein geschickt getarnter Taschenrechner mit vielen Funktionen. Ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8569,67 ist!
Ausgerechnet für DM 19,-





Nr. 900006
Horizonterweiterung I – Das „DOS-Buch für Einsteiger, Aufsteiger und Umsteiger“ von ECA ist genau das, was der Name verspricht: Ein verständlich geschriebenes Lern- und Nachschlagewerk! Für einsteigerfreundliche DM 38,80 pro Exemplar







Nr. 200000
Spezialitäten — Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Rollenspiele“ und „Adventures“ bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast“, wo zudem die gesamte Hardware ausführlich vorgestellt wird!
Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft

Nr. 100000
Horizonterweiterung II – Wer mal über den Monitorrand seines PCs hinausblinzeln will, um zu sehen, was der Amiga an Entertainment-Soft zu bieten hat, braucht bloß den „Amiga Joker“ aufzuschlagen!
Für DM 6,50 pro Heft bis Ausgabe 10/91, ab Nummer 11/91 dann 7,- DM pro Exemplar.



Her damit

Waaahnsinn, der Kram ist ja topexklusiv und geschenkt günstig noch dazu – wie kann ich bestellen? Nichts leichter als das: Entweder einfach den Coupon ausfüllen oder alle wichtigen Daten (Artikelnummer etc.) auf eine Postkarte schreiben und das Ergebnis an unsere Adresse schicken. MERKE: Nachnahmebestellungen sind nur im Inland möglich!

Nr. 300000
Joker-Sammlung – Sofort die fehlenden Ausgaben nachbestellen, ehe sie ausverkauft sind: Beim Schwestermagazin (AJ) bringen die vergriffenen Hefte jetzt schon Höchstpreise am Sammlermarkt!
Für die gewohnten DM 7,- pro Ausgabe









Ich bezahle ◯ per Nachnahme ◯ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung
◯ per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 5.- für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

MEINE ADRESSE:	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
	100000	Amiga Joker	☐ 4/90, ☐ 10/91, ☐ 11/91, ☐ 12/91, ☐ 2/92, ☐ 3/92, ☐ 4/92, ☐ 5/92, ☐ 7/92, ☐ 9/92, ☐ 10/92, ☐ 11/92, ☐ 12/92, ☐ 1/93
Name	200000	Sonderheft	☐ Rollenspiele, ☐ Adventures, ☐ Megablast
Straße/Hausnr.	300000	PC Joker	☐ 6/91, ☐ 2/92, ☐ 3/92, ☐ 4/92, ☐ 5/92, ☐ 6/92
	50002	Hülsbeck Exklusiv-CD	☐ Shades, ☐ To be on Top
PLZ/Ort	90003	Joker Watch	☐ weiß, ☐ schwarz
	900006	Dos-Buch	☐ Stück
Datum/Unterschrift	900007	Solarrechner-Disk	☐ Stück
	900008	Sammelordner	☐ Stück
	90009	Joker Shirt	☐ S, ☐ M, ☐ L, ☐ XL,

SHOP!

Einfach einsenden an: **JOKER VERLAG · JOKER SHOP · UNTERE PARKSTR.67 · 8013 HAAR**

GROSSE GRAFIK COMPETITION

Kohle ist sein (künstlerisches) Revier, und Alien 3 anscheinend sein derzeitiger Lieblingsfilm: Felix Roth aus Höhr-Grenzhausen. Hut ab, der Junge versteht sein Geschäft!

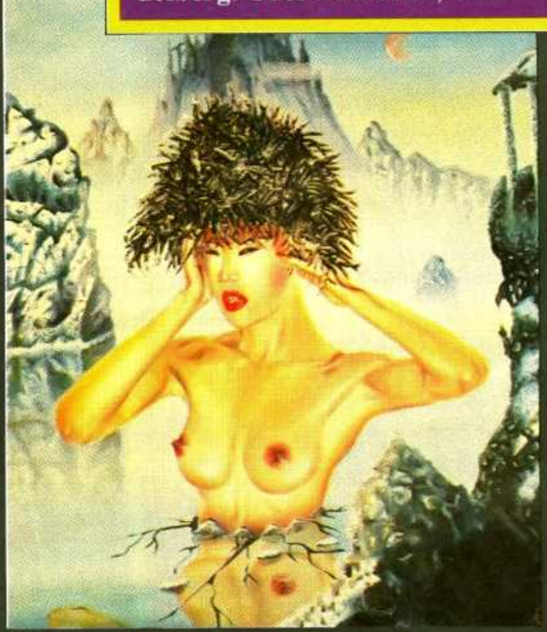
Der Christbaum verliert langsam die Nadeln, die Weihnachtsgeschenke werden gerade umgetauscht, und die Silvesterraketen sind längst ausverkauft — mit dürren Worten: Alles geht dahin, bloß die Kunst währt ewig. Genau wie unsere zeitlos schöne Grafik-Competition!

ES MUSS WEITERGEHEN...

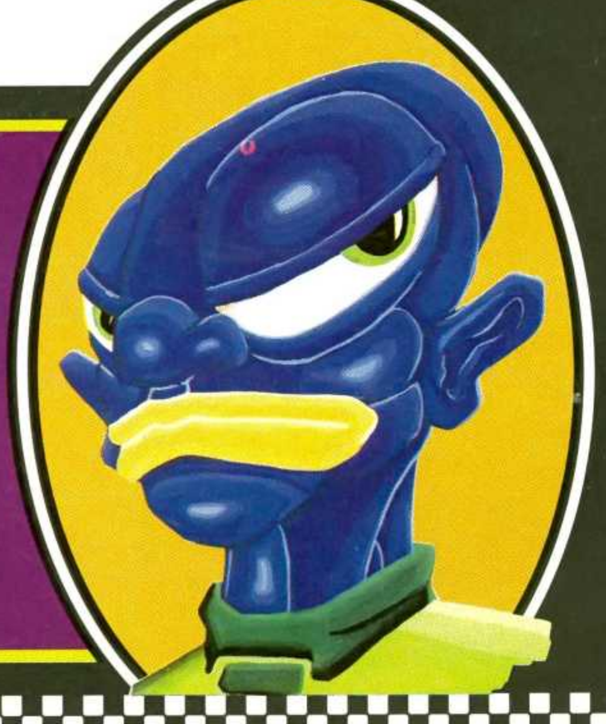
...lautet daher die Devise für alle künstlerisch Begabten unter Euch! Laßt Euch aber von der aktuellen Auswahl an handgezeichneten Meisterwerken nicht täuschen, auch und gerade Computergrafiken stellen wir auf dieser Seite gerne der Öffentlichkeit vor — sie dürfen bloß in Ausführung und Idee NICHT ABGEKUPFERT sein, schließlich geht's hier um Kunst von Lesern für Leser. Also, schnappt Euch zwei Briefmarken (eine für den Umschlag, eine für's Rückporto) und schickt all Eure Werke umgehend an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Grafik Competition"
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Die Dame mit den leicht asiatischen Augen und dem (Heu-) schreckhaften Kopfputz entstammt der lebhaften Phantasie von Oliver Kammel aus Heidelberg. Gute Anatomie, Olli!



Vier hinreißende Fantasy-Köpfe hat uns Roger Horvath aus Reinach in der Schweiz geschickt. Hier seht Ihr zwei davon, und das nächste Mal gibt's vielleicht noch einen Nachschlag — weil sie gar so putzig sind...











Comic-Strips kriegen wir hier leider viel zu selten zu sehen — diese entzückende Ausnahme verdanken wir Falko Rademacher aus Bochum. Stimmt schon, so ein Lemming hat's ja wirklich nicht leicht...



WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011/8079/8273
Telefax 08142/54654

PC/IBM

3D CONSTRUCTION KIT 2.0
KOMPL. DT.
119,90

ALONE IN THE DARK
VGA KOMPL. DT.
95,90

1869 HANDELSSIMULATION KOMPL. DT. VGA	89,90
ACES OF THE PACIFIC DT. ANL. VGA	79,90
ACES MISSION DISK WWII 1946 VGA	49,90
AIRBUS A 320 DT. ANL. VGA	95,90
AMBERSTAR DT.ANL. VGA	89,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES VGA	79,90
A.T.A.C. DT. ANL. VGA	95,90
A-TRAIN VGA KOMPL. DT.	99,90
A-TRAIN CONSTRUCTION KIT ENGL.	49,90
B17 Microprose DT. ANL. VGA	95,90
B.A.T. 2 VGA DT.*	89,90
BATTLEISLE DT. ANL. VGA	79,90
BATTLEISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.	79,90
BUNDESLIGA PROF. LIMITED EDITION KOMPL.DT.	85,90
BUNNY BRICKS DT. ANL.	45,90
CAESAR DT. ANL.	65,90
CAMPAIGN VGA KOMPL. DT.	79,90
CARRIERS AT WAR VGA	79,90
CASTLES 2 VGA DT. ANL.	85,90
CIVILISATION VGA KOMPL. DT.	99,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CLASSIC ADVENTURE COMPIL. INCL. LOOM/ MONKEY ISLANDS/INDIANA JONES/ MANIAC MANSION/ZAK MC CRACKEN	99,90
COBRA MISSION VGA	109,90
COMBAT CLASSICS COMPIL. INCL. TEAM YANKEE/ 688 ATTACK SUB/F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	75,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT. VGA	79,90
COOL WORLD DT. ANL. VGA	75,90
CREEPERS VGA DT. ANL. *	89,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA KOMPL. DT.	89,90
CYBER EMPIRES -SSI- VGA	79,90
DARK HALF DT. ANL. VGA	59,90
DARKLANDS VGA DT. ANL.	99,90
DARK SEED VGA KOMPL. DT.	85,90

AMAZON
GUARDIANS OF EDEN VGA
89,90

CAR AND DRIVER
DT. ANL. VGA *
99,90

DAS SCHWARZE AUGE-SCHICKSALSKL. DT.VGA	89,90
DAUGHTER OF SERPENTS DT. ANL. VGA *	85,90
DUNGEON MASTER DT. ANL. VGA	79,90
DYNATECH KOMPL. DT. VGA	69,90
ELF DT. ANL.	69,90
ELITE PLUS DT. ANL. VGA	85,90
ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90

COMANCHE
MAX.OVERKILLVGA
95,90

DREAM TEAM
COMPILATION INCL. SIMPSONS/ TERMINATOR 2/WWF WRESTL.DT.ANL.
65,90

EPIC DT. ANL. VGA	79,90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANL. VGA	79,90
ETERNAM KOMPL. DT. VGA	89,90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA	85,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
FALCON 3.0 nur 386/25 Mhz & DOS 5.0 DT. ANL.	99,90
FALCON 3.0 SCENERY FIGHTING TIGER VGA	65,90
FANTASTIC WORLDS VGA DT. ANL.	85,90

PC/IBM

FIRST SAMURAI DT. ANL. VGA	69,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FS 4.0 SCENERY COLLECTION CALIFORNIA	85,90
FS 4.0 SCENERY RHEINLAND/ RUHRGEBIET	49,90
FS 4.0 SCENERY TOP MITTELGEBIRGE	49,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY GRAND CANYON	49,90
FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN	79,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA	79,90
GRAND PRIX UNLIMITED DT. ANL. VGA	79,90
GREAT NAVAL BATTLES VGA	79,90
GODS DT. ANL.	75,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DT. ANL. VGA	59,90
HARDBALL 3 VGA	75,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA*	109,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90
HUMANS DT. ANL. VGA	89,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA	89,90

F 15 STRIKE EAGLE 3
dt. Anl VGA
109,90

FORMULA ONE GRAND PRIX
DT. ANL. VGA
99,90

JIMMI WHITE SNOOKER VGA DT. ANL.	79,90
KINGS QUEST 6 VGA	99,90
LASER SQUAD DT. ANL. VGA	89,90
LAURA BOW 2 - SIERRA - VGA KOMPL. DT.	79,90
LEGACY DT. ANL. VGA *	99,90
LEGEND OF KRYANDIA VGA KOMPL. DT.	79,90
LEGEND OF VALOUR DT. ANL. VGA *	89,90
LEMMINGS DOPPELPACK DT. ANL.	85,90
LETHAL WEAPONS DT. ANL.	65,90
LINKS PRO (nur ab 386er) VGA	99,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB VGA	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL VGA	39,90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90
LINKS SCENERY PINEHURST VGA	39,90
LINKS SCENERY TROON NORTH	45,90
LOST TREASURES INFOCOM 2 11 TITEL	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	105,90

GOBLIIINS 2
KOMPL. DT. VGA
89,90

MAD TV KOMPL DT. VGA	85,90
MANCHESTER UNITED EUROPE	65,90
MANTIS DT. ANL. VGA	114,90
MANTIS SPEECH PACK (2 MB Speech & Sound)	45,90
MEGA LO MANIA VGA KOMPL. DT.	89,90
MIGHT AND MAGIC 4 ENGL. VGA	79,90
MILLENIUM RETURN TO EARTH KOMPL. DT. VGA	69,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. VGA	89,90

HARRIER ASSAULT JUMP JET
DOMARK DT. ANL. VGA
75,90

NFL AMERICAN FOOTBALL VGA	69,90
NIGEL MANSELL GRAND PRIX DT. ANL. VGA *	69,90
NYET III DT. ANL.	65,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	65,90

HISTORY LINE BATTLEISLE 2
VGA dt.
89,90

PALADIN 2 DT. ANL.	65,90
PATRIOT DT. ANL. VGA *	79,90
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA *	59,90
PLANETS EDGE	89,90
POOLS OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	89,90
POLICE QUEST 3 VGA KOMPL. DT.	85,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90

PC/IBM

POWERMONGER DT. ANL. VGA	75,90
PROPHECY OF SHADOW SSI	75,90
PUSH OVER DT. ANL.	79,90
QUEST FOR GLORY 3 VGA	79,90
RAMPART DT. ANL. VGA	69,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA	85,90
RED BARON DT ANL. VGA	89,90
RED BARON MISSION DISK VGA	69,90
RISKY WOODS DT. ANL. VGA	75,90
ROBOCOP 3 DT. ANL. VGA	69,90
ROBOSPORTS FOR WINDOWS	65,90
ROME AD 92 DT. ANL. VGA	85,90
SARGON V CHESS	79,90
SECRET O. MONKEY ISL. KOMPL. DT. VGA	78,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE VGA	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS SCENERY P38	34,90
SECRET WEAPONS SCENERY P80	34,90
SIEGE VGA	75,99
SILENT SERVICE 2 DT. HANDBUCH	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT. ANL.	79,90
SIM EARTH KOMPL. DT. VGA	89,90
SKAT 92 DT. ANL.	65,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	99,90
SPELLCASTING 301 SPRINGBREAK VGA	79,90
SPELLCRAFT VGA DT. ANL.	89,90
SPELLJAMMER VGA	99,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90
STARCONTROL 2 VGA	79,90
STAR LEGIONS VGA	69,90
STARTRECK 25TH ANNIVERSARY VGA	72,90
STARTRECK 25 TH ANNIV. KOMPL. DT. VGA*	95,90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER KOMPL. DT.	59,90
SUMMER CHALLENGE - THE GAMES VGA	79,90
SUMMONING VGA	75,90
TEAM YANKEE 2 PACIFIC ISLANDS VGA DT.	79,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
TREASURE OF SAVAGE FRONTIER VGA	75,90

No.2 Collection
incl. Space Max/Winzer/Black Gold
Kompl.Dt. 79,90

ULTIMA UNDERWORLD	89,90
ULTIMA 7 DATA FORGE O. VIRTUE ENGL.	33,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA 7 DT. KURZANL. VGA	79,90

SHERLOCK HOLMES
Lost Files kompl. dt. VGA
99,90

UTOPIA DT. ANL. VGA	69,90
V FOR VICTORY DT. ANL. VGA *	75,90
WAYNE GRETZKY ICEHOCKEY 3 VGA	79,90
WAXWORKS KOMPL. DT. VGA	79,90
WEEN KOMPL. DT. VGA	95,90

TASK FORCE
dt. Anl. VGA
109,90

WING COMMANDER 2 KOMPL. DT VGA	99,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATION 2 - 386/486 SOUNDBLASTER	45,90

SIM LIFE
VGA DT. ANL.
89,90

WWF EUREPEAN RAMPAGE
DT. ANL. VGA
65,90

X-WING VGA*
85,90

WINTER CHALLENGE VGA	75,90
WIZARDRY 7 CRUSADER O.D. SAVANT VGA	85,90
WIZ KID DT. ANL. VGA	75,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT. EGA	65,90

Leerdisketten

3.5"	2DD NONAME 10ER	9,90
3.5"	2HD NONAME 10ER	19,90
5.25"	2DD NONAME 10ER	5,90
5.25"	2HD NONAME 10ER	12,90

Preishits PC

3D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT. NUR 3,5"	34,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4D SPORTS BOXING	29,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
BATTLETECH 2 -CRESCENT HAWKS REVENGE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER DT. VERSION NUR 3.5"	39,90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
CODENAME ICEMAN	39,90
COLONEL BEQUEST -SIERRA-	34,90
CONQUEST OF CAMELOT -SIERRA-	29,90
CONQUEST OF LONGBOW -ROBIN H. VGA DT.ANL.	49,90
DAS BOOT NUR 3,5"	29,90
DELUXE STRIP POKER NUR 3,5"	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
DUNE KOMPL. DT. ANL.	49,90
EOO QUEST VGA DT. ANL.	39,90
F 14 TOMCAT NUR 3,5"	29,90
FACE OFF ICEHOCKEY GAMESTAR	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
KGB -VIRGIN- NUR 3,5"	34,90
KILLING CLOUD NUR 3,5"	29,90
KING ARTHUR -INFOCOM- 5,25"	29,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA NUR 5,25 "	49,90
LEISURE SUIT LARRY 5 VGA DT. ANL. 5,25"	49,90
MEGAFORTRESS NUR 5,25"	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIG 29 SUPERFULCRUM VGA NUR 3,5"	29,90
M.U.D.S. DT. VERS. NUR 3,5 "	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PAPERBOY 2	29,90
POLICE QUEST 1 VGA-VERS. 3,5" SIERRA	49,90
POPULOUS DT. ANL.	29,90
POPULOUS DATA DISK	16,90
PROPHECY -INFOCOM NUR 5,25"	29,90
RAILROAD TYCOON CLASSIC ENGL.	39,90
SECRET OF SILVER BLADES	39,90
SHADOW LANDS NUR 3,5" KOMPL. DT.	29,90
SHADOW SORCERER	29,90
SHOGUN -INFOCOM NUR 5,25"	29,90
SPACE QUEST 2 -SIERRA-	29,90
SUPER OFF ROAD RACERS	29,90
TANK - SPECTRUM HOLOBYTE	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
ULTIMA - SAVAGE EMPIRE-	34,90
U M S 2 DT. ANL. VGA	34,90
WILLY BEAMISH DT. VERS. NUR 5,25" VGA	49,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER SUPERSPORTS 92 NUR 3,5"	29,90
WISHBRINGER INFOCOM	29,90
ZAK MC CRACKEN NUR 3,5"	29,90

CD Rom Programme

360 COMP. inkl. Blue Max/Das Boot/Mega Fortress	129,90
BATTLECHESS	119,90
CHESSMASTER 3000	99,90
GRAPHMAGIC Vol. 1 oder 2	69,90
Ausgesuchte PD & Shareware für Windows und DOS.	
GUNSHIP 1 & MIDWINTER 1	115,90
ILLUSTRATED ENZYCLOPAEDIA	149,90
INFOCOM COLLECTION	89,90
KINGS QUEST 5 *	99,90
LOOM -LUCASFILM-	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL	119,90
M1 TANK PLATOON	95,90
MAMMALS MULTI MEDIA ENCYL.	89,90
MONKEY ISLANDS 1 -LUCASFILM-	99,90
PACIFIC ISLANDS TEAM YANKEE 2	79,90
RAYTRACE MAGIC Vol. 1	35,90
RAILROAD TYCOON	95,90
REALMS	79,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE INCL. P 38 / P 80 / HE 162 / DO 335	129,90
SHAREWARE PEARLS: SPIELE, DTP, GRAPH. ETC.	45,90
SPACE QUEST 4 *	99,90
SPIRIT OF EXCALIBUR	99,90
SUPREMACY	79,90
ULTIMA 1 - 6	169,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129,90
ULTIMA UNDERWORLD & WING COMMANDER 2 *	109,90
WILLY BEAMSH *	99,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMM. 2 INCL.SPEECH/OPERATION 1&2	99,90
WONDERLAND	79,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

PC Soundkarten

AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	129,90
AD LIB KARTE GOLD VERS. 1000	469,00
PC SOUNDMAN INCL. KOPFHÖ.	239,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN FÜR ALLE SOUNDKARTEN	69,90
SOUND GALAXY NX	269,90
SOUNDBLASTER V.2.0 DT.HANDB.	179,90
SOUNDBLASTER PRO DT. HANDB.	299,90
SOUNDMASTER 2 - COVOX -	199,90
ROLAND KARTE LAPC 1	849,90
MIDI BOX ROLAND MCB 1	269,90
THUNDERBOARD	249,90
VIDEO BLASTER SOUNDKARTE	529,90

PC Zubehör

DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3.5"	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5.25"	19,90
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	69,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	85,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15 POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
WEAPONCONTROLJOYST.THURSTMASTER	165,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00 Vorkasse plus DM 8,00, Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!! Software ab DM 200,00 Bestellwert Versandkostenfrei!**

Bei Bestellungen bitte Kennwort "PC JOKER" erwähnen ! ! !

BESTELLANNAHME: MONTAG - DONNERSTAG 9.^{00} bis 18.^{00}, FREITAG 9.^{00} BIS 17.^{00}

IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Michael Labiner (ml)

Leitender Redakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Peter Braun (pb)
Reinhard Fischer (rf)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Manuel Semino

Redaktionsassistenz
Uschi Freckmann

Layout
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Fotografie
Peter Braun
Oskar Dzierzynski
Richard Löwenstein

Comic
Werner Regnet

Titel
Werner Öckl

Anzeigenverkauf
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax: 04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Abo-Verwaltung
Petra Laubenberger

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit-Studio
8000 München 82

Druck u. Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A — 3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Italien, Niederlande und Griechenland

Erscheinungsweise
PC JOKER erscheint monatlich, zum jeweils vorletzten Freitag des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,-Ausland: DM 75,-. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag, Inh. Michael Labiner
Untere Parkstr. 67, D — 8013 Haar.
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr unter den Nummern der Redaktion.
Telefax: (089) 4604977

KLEINANZEIGEN

Suche Hardware

CD-Rom CM-205 Philips komplett, 19-20 Zoll, VGA/Multiscan Farbmonitor, Flachbrett-Farbscanner, Soundblaster Pro (dt.), nur neuwertig, tech. u. opt. einwandfrei, zum realistischen Preis. 04421/26967

Suche Roland-Karte oder CD-ROM zu kaufen. Wer will mir seine Festplatte verkaufen (min. 80 MB)? Tel.: 06042/1401 (nach Kai fragen, ab 16 Uhr)

Suche dringend einen Soundblaster 2.0 oder Soundblaster Pro. Kann gebraucht oder etwas angeknackst sein. Angebote bitte an: Swen Leisner, Am Markt 6, O — 4400 Bitterfeld

Suche Commodore Amiga 500 mit 1 MB Speichererweiterung, möglichst preisgünstig. Schreibt an: André Engler, Kirchgasse 3, O — 7401 Kriebitzsch

Suche 40-120 MB (HD) Festplatte für Highscreen. Zahle bis zu 200 DM. Schreibt an: Heiko Zimmer, Kettelerstr. 30, 6689 Wemmetsweiler

Wer verkauft Homecomputer mit BASIC für max. 50 DM? Oder wer verkauft Funkgerät mit min. 12 Kanälen für 50 DM? Thomas Jessen, Gerstkühl 1, 2347 Süderbarup, Tel.: 04641/2934

Suche gebrauchten Drucker (IBM komp.) mit deutschem Handbuch. Tel.: 093523/510

Welcher glückliche Neu-PC-Besitzer verkauft mir seinen Amiga 500/2000? Werner Nickl (Pos), Wachwitzgrund 21, O — 8054 Dresden

Suche Original Amiga 500. Biete 350 DM. Schickt Angebote an Thilo Kühn, Bahnhofstr. 136, O — 5214 Gräfenroda

Biete Hardware

Verk. VGA-Karte und Monitor (800x600) zus. 500 DM. Suche Spiele für PC Orig. in K. dt. Wiz 7, Ultima 7 u. Underworld, Indy 4 ua. mit dt. Anleitung, Strike Command, F-15 St.Ea. 3. Tel.: 0641/35372

Verk. 386-SX, 2MB RAM, 52 MB HDD (16 MS), VGA-Karte (512K), 3 1/2 + 5 1/4 Floppies (beide HD), Joystick + DOS 5.0 + 2 Orig. Spiele: 1150 DM mit VGA-Monitor: 1650 DM. Tel.: 09404/2776 (Daniel)

Verk. Amstrad PC 2086, IBM Comp., 640 KB, HD 32 MB, Laufw. 3,5" 720 KB, VGA Karte, VGA Mono-Monitor, Maus, Software + Handbücher, VB 1000 DM. Tel.: 02056/21327 nach 20 Uhr

Atari ST 2,5 MN + 2 Floppy + Drucker Epson LX 800 + 20 Orig. Spiele VB 1100 DM. Tel.: 08331/64525 ab 17.30 Uhr

Verkaufe Amiga 500, Monitor 1084S, 1 MB, 2. Laufwerk, Drucker, viel, viel Zubehör. VB 1300 DM. Tel.: 05364/688 (ab 14 Uhr)

Wegen Systemwechsels zu verkaufen: 386 DX, 2 MB RAM, 40 MB Festplatte, SVGA Karte, SVGA Monitor, Soundblaster 2.0 dt., DR DOS 6, Epson-Drucker, 3 Spiele und Anwendersoft für nur 3100 DM! Andre Janson, W.-Koenen-Str. 115, O — 4700 Sangerhausen

Verkaufe: Zwei 1 MB Sipp Rams neu und unbenutzt für je 45 DM (100 % OK). Tel.: 0208/871251

Verkaufe: A500, 1 MB, 2 LW, TV Mod., X-Copy Hard., Maus-Joystick Steck, Maus, Joystick, 4 Pla., orig. Utopia, Mad TV, Railroad Tycoon u.a. Preis VS. Robert Walter 06624/1581, Raum Bad Hersfeld

Verk.: 386 SX/20 MHZ, 1 MB RAM, 120 MB Festplatte, VGA-Grafikkarte, 2 LW, Tastatur, SVGA-Monitor, DOS 5.0, Software, Reset-Knopf incl. 2700 VB. 02841/46626

Verk. A500, 1 MB, 32 MB HD, Modulator, SL 92 + 24 Nadeldrucker, 2 Joysticks usw. Viel Soft z.B. Hunter, F-29, Lure o.t. Temptress. Preis 1600 DM. Tel. O — Mutzschen 456

Verk. Amiga 500 Mon. 1084 S, 1 MB u. neuen Farbdrucker, Joys, Unreal, Sens. Soccer, Sp of Ad., Forg. Worlds, Bu. Man. Prof., Black Crypt, Kick Off, F/A18 Interc., Fusion Paint, Kind Words 2, LW, Indi. 07452/75795

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, Action Replay 3, 200 Leerdisks, TV Modulator, 2 Joysticks, 2 Diskettenboxen, Maus, Org. Dragons Lair 2, Grand Prix Formula One, div. Bücher und Zeitschriften. 1000 DM. Tel.: O-Berlin 5417513

Amiga 500, 1 MB, 170 Disks, HF Modulator, 2 Joysticks, Bücher, Midi Interface + Sequencersoft. 3 Original Spiele, Zeitschriften. Preis VB 05551/1620, auch einzeln

Soundkarte! Neue Midi, CD ROM, ansch. Stereo, SW, 1 J. Garantie DM 220. neue Soundkarte 80 DM, Faxmodem, 9600 E/S Fax 2400 Mod, Bitfax, Bitcon, Karte. Tel.: 07154/180437 ab 18.00 Uhr

Verk. Atari 520 ST mit Floppy u. Orig. Games: Police Quest, Fugger uvm. Habe auch Orig. Gam. für Amiga Z.V. Contact me Jens Radtke, Tel.: 05631/60588

Verk. AT 386 SX 16 MHz, 1 MB RAM, 42 MB Festpl., VGA Grafik, Tastat., VGA Monitor, 1,44 und 1,2 MB Laufwerke, DR DOS 6.0, Words 2.0 ua. Software, alles für VB 1400 DM. Tel.: 030/6540807

PC 286/16, 40 MB HD, 2 LW, 24 Nadeldrucker, Farbmonitor incl. DR DOS 5.0, WIN 3.0 + div. Software für 2200 DM, Penke, Im Akazienwinkel 1, O — 4440 Wolfen

Verkaufe Game Gear, 1 Monat alt mit 9 Sp. (Sonic, Wonderb., Super Monaco GP usw) + TV-Tuner 700 DM, Gamecard f. Digi-Joysticks 35 DM. Tel.: 02691/1438

Motherboard 386 SX-16 MHz + 2 MB RAM, 100 % OK 250 DM. Michael Teske, Tel.: 06657/8138

286-20, 1 MB RAM, 20 MB FP, 1 x seriell, 2 x parallele Schnittstellen, 5 1/4 u. 3 1/2 Laufwerke, MF Tastatur, HGC Karte u. Monitor (leider ohne Netzteil) 1600 DM. Bastian Sauer, Kornradenstieg 1, 2105 Seevetal 2

Verkaufe VGA-Karte m. Monitor, 3 1/2 + 5 1/4 HD Laufwerke, defekte Harddisk + 286&12 MHz Motherboard, 1 MB RAM (für Bastler). Tel.: 08075/686. Anrufe nur nach 18.00 Uhr

Dringend gesucht: Pirates — Format egal. Zahle bis zu 40 DM. Biete 386x 20 MHz Motherboard unbestückt (kein RAM) 200 DM. Thomas Falke, Str. d. Freundsch. 7, O — 9400 Aue/Sa. Tel.: 03771/26954

Multi I/O Karte 2S/1P/1G/2HD/2FD 16 Bit für FR 50, Joystick-Adapter (analog) 8-Bit 20 FR. SVGA-Karte (1024x768), 512 KB, 16 Bit 100 FR. Michael Haeusermann, Herblingerstr. 62, CH — 8207 Schaffhausen

Verkaufe Graphikkarten! EGA- und/oder CGA-Karten zu verkaufen. Neuwertig! Preis: Macht Ihr ein Angebot. Tel.: 030/4143458

PC-XT 21 MB CGA, 2 LW 5 1/4", MS-DOS, VK 600 DM. Schreibt oder ruft an Günther Hepp, Erlenbacherstr. 5, 8771 Steinfeld-Hausen. Tel.: 09359/1096 nach 17.00 Uhr

Biete Motherboard AR-286/12 MHz, 1 MB RAM für 150 DM. Matthias Ehrlich, Am Gebräun 39, O — 5900 Eisenach. Tel.: 03691/72515 ab 16 Uhr

Verkaufe C128 + Joyst. Comp. Pro + Diskettenbox + Datasette + 70 Disketten, alles 100 % OK für VB 500 DM. Tel.: Cottbus 821974 nur von 15.00 bis 20.00 Uhr

Verk. Amiga 500 1 MB + Monitor + 33 Orig. Spiele + 5 Anw. Soft u 2 Mäuse + 2 Joys + 50 Leerdisks + massig Zubehör. NP ca. 3000 DM. Angebot an S. Drechsler, Saalfelder Str. 2, O — 6502 Gera (wenn möglich mit Telefonnummer)

Verk. A 500 + Farbmon. + 2. Laufwerk 1 MB RAM + 2 Joysticks + 50 Disks + Diskbox. Erst halbes Jahr alt für 1200 DM. Tel.: 069/1344998

Motherboard! 386 DX/25 MHz 2 MB Speicher, ca. 6 Monate alt. Für 680 DM! Also, wenn Sie schon immer Ihren XT oder 286er aufrüsten wollten, rufen Sie an: Tel.: 065/28893 (Florian)

1040STE, 2 MB RAM, TOS 2.06, erst 4 Monate alt. 700 DM. 100 % OK. Laufwerk sowie HF-Modulator sind eingebaut. Arne Rüscher, Binnenfeld 10, 2090 Winsen/Luhe

Verk. CPC 6128 + Green Monitor, Floppy, 2 Joysticks, Handbuch und sehr viele (!!!) Spiele (Orig.). Preis 300 DM. Angebote bitte schr. an H.-J. Schulze, Tiefer Grund 32, O — 4505 Dessau

Verkaufe 3/4 Jahr altes 286er Motherboard mit 1 MB RAM, 16 MHz CPU in bestem Zustand für 110 DM VB. Marco Sachse, Oberfeldstr. 142D, O — 1141 Berlin

386 DX 40 MHz, 4 MB Floppy 3,5, 1,44 MB, 5.25 1,2 MB, 40 MB Festplatte, Monitor VGA-Color, MS-DOS 5.0, Power Basic, 1 Jahr alt, 2500 DM. Tel.: 02134/84834

PC Amstrad 3286, 1 MB RAM, 16 MHz, 40 MB HDD, VGA Farbmon., 3.5" + 5.25" HD und Drucker STAR LC-10, 1 1/2 J. NP 3900, VP 2000 DM. Tel.: 07841/5499

Verkaufe Amiga 2000 C mit Zweitlaufwerk, 24-Nadeldr., Action Replay 2+3, XT-Platine u. Laufw., Stereo Monitor, Orig. Software, 2 Sticks, div. Magazine u. Bücher, alles neuw. Tel.: 069/765720

Verkaufe Game Gear mit 6 Spielen, einem Battery Pack, Lupe und Autoadapter. VB 450 DM. Tel.: 02234/63383 von 15-21 Uhr (Teymur)

Biete 5 1/4 Laufwerk 360 KB für nur 20 DM + Porto. Ruft oder schreibt an: Peter Wittkötter, Derderstr. 11, 5620 Velbert 1. Tel.: 02051/62877

Heimcomputer KC 85/2 (farbgrafik- u. TV-anschlußfähig) mit Datenrecorder, Modulen, Software 60 DM (an Selbstabholer). Zander, Treskowallee 8, Internat A1, Zimmer 427, O — 1157 Berlin

Verk. Motherboard 286, 16 MHz, 1 MB für 150 DM. Tel.: 05128/5566 (Sebastian) ab 18.00 Uhr

Rock heavy Marshall Top-Teil JCM 800, Lead Series 50 W, VB 650 DM. Schreibt an Rudi Olshausen, Feldstr. 135, App. 38, 2000 Wedel

PC 20 III mit Bildschirm, 20 MB Festplatte, 3 1/2" Laufwerk, Handbücher, Maus, MS-DOS 4.1 800 DM. Tel.: 06021/98914

Verk. 2 nagelneue noch nie benutzte Quick Shot Joysticks (für PC) für Stck. 30 DM und beide für 55 DM. Nie benutzt, weil für das falsche System gekauft. Beide 100% OK mit 2 Feuerknöpfen und 5 anderen Knöpfen. Tel.: 05502/2939

Verkaufe Euro PC mit 32 MByte Festplatte. 3 1/2 u. 5 1/4 Floppy, Mono-Monitor und Works + F-16 Falcon. Preis nach VB. Tel.: 069/412352o. 069/411282 ab 19 Uhr

Verk. 286 AT-16 MHz, 1 MB RAM, 40 MB HD, 2 LW, VGA-Karte, VGA-Monitor, Maus, Joystick, Software und 7 Spiele (Populous, Sim City ...) VB 1500 DM, René Kumpf, Poetenweg 22, O — 9540 Zwickau

Verkaufe 386SX Board mit 16 MHz u. 1,5 MB RAM für 220 DM. V. Reulecke, E.-E.-Kisch-Str. 10, O — 8027 Dresden od. Tel.: 0351/4714397 nur Di-Fr. (Volker)

PC-386-486, Hardware, Drucker, Disketten ... zu den besten Preisen der CH. Gratisliste unter Tel.: 058/343630 ab 19 Uhr, Schweiz

Verk. Victor 286er AT-8-12 MHz, 1 MB RAM, 21 MB Festplatte, IBM-Mouse, Joystick mit Gamecard. VGA-Monitor 800 x 600 Auflösung, VGA-Trident 9000 Karte, 2 LW 3 1/2 Zoll HD, 5 1/4 Zoll HD, MS-DOS 4.01, Diskettenbox mit jeder Menge Spiele für 1800 DM. Tel.: 030/6866830 ab 17.00 Uhr

Tower 386/SX, S-VGA, 40 MB, Soundblaster 2.0, Windows 3.1, Works 2.0, Powerbasic, Lotus M., TnT-Antivirus und 2 Spiele z.B. SQ VI, PQ III, Battle Isle u.a. 1998 DM, Tel.: 030/6767140

Verkaufe Soundblaster für 150 DM, Gameport incl. 2 Joysticks (2 x Competition pro Star) 150 DM, Maxtor wechselbare Festplatte, 40 MB, 18 ms 300 DM u. orig. Spiele + komplette Lösungen. 0681/53353

Verkaufe CDTV + Infrarot Maus + Tastatur + Floppy + 5 CDs für 1400 DM VB. Tel.: 06441/31634

C64, Drucker MPS 1230 und Zubehör zu verkaufen. Zusammen für 250 DM. Jan Olhöft, Pflaumenweg 7, O — 1200 Frankfurt/Oder

Verkaufe C128 + Floppy, Final 3, Datasette, Superscript 128 + 30 Originale (Turrican 1/2, Ultima 6, Rick Dan. 2) + 5 Module + 300 Disks + Joystick + Mouse und noch einige Extras. VB 600 DM. Tel.: 05041/1374

Verkaufe Adlibcard und VGA-Card 512 KB für 50 DM bzw. 100 DM. Jürgen Frenzel, Julius-Leber-Str. 5, 5210 Troisdorf

386-25, 4 MB, SVGA-Karte, SVGA-Monitor, 52 MB HDD, 1,2 MB und 1,44 MB, Maus, Minitower, div. Progr., Cherry-Tastatur, 2800 DM VB., 24 Nadel-Drucker (Citizen Swift 24 (Farbe) 500 DM VB. Gesamt 3100 DM VB. Tel.: 04153/3677

Soundkarte „Thunderboard" für Windows, neu und originalverpackt. Neupreis 299 DM, jetzt 200 DM. Tel.: 030/7812100

Für Einsteiger! Biete XT, 40 MB HD, 640 KB RAM, 2 Laufwerke, Farbbildschirm + Maus für 800 DM. Tel.: 06039/1461 (Gerald)

Verk. PC, 286-12, 1 MB RAM, 80 MB Festplatte, VGA (+VGA Farbmonitor) mit Maus und Adlib-Soundkarte, DR-DOS 3.41 für 1200 DM VB. Tel.: 07971/7302

Farb-Tintenstrahldrucker Nixdorf MD11 (baugleich mit HP-Paintjet) mit Zubehör; perfekter Zustand. VB 1200 DM. Tel.: 0251/518621

Verkaufe S-VGA Karte Trident TVGA 9000A, 512k (inkl. Treiber für Wind, usw.) für 80 DM und Monkey Island II (kompl.dt. inkl. Orig. Verp.) für 50 DM. Tel.: 08593/477

Biete PC-Soundman (Orig.) für 180 DM VB. Tausche Eye of Beholder I&II (Orig.) gegen Ultima VII und Underworld; tausche Wing Commander II (Orig.) Speech Accessory Pack gegen Dune oder Dark Seed. Tel.: 040/389371

Verkaufe Amiga 500 1MByte, Colormonitor, 2. Laufwerk, Joystick, Maus, Software + Literatur, VB 1019 DM. Anrufen unter 02181/42841 nach 14.00 Uhr

Verk. PC 286/12 Mhz, EGA-Monitor, Tastatur, 3,5 u. 5,25 LW, 20 MB FP. Verk. Orig. Fallen Angel 30 DM, Cadaver 35 DM, SGL 50 DM, Crime Wave 50 DM. Tausche auch gegen D/Generation, Mad TV, Another World, Push Over, Lure of Temptress. 02362/44253 Markus

Verkaufe Commodore PC 10-SD, Farbmonitor Philips CM8833, Gamecard + Joystick, Mouse, VGA Karte und Spiele: Bobo Billiard, Lombard Rally usw. Alles sehr guter Zustand; zusammen 1100 DM. Bei M. Siegel, Siedl. des Friedens 28, O — 9405 Eibenstock

Verkaufe EGA-Monitor, 50 Hz, 2 Jahre alt, sehr gut erhalten wegen Systemwechsel zu verkaufen. Preis Verhandlungssache. Tel.: 06326/1648

Verkaufe Motherboard 286, 10 MHz, 1 MB EMS, 8 Steckplätze für nur 100 DM. Tel.: 05653/8284 (Anrufe ab 19.00 Uhr)

Die besten Preise für Computer und Hardware in der Schweiz! Alles mit mindestens 1 Jahr CH-Garantie. Patrick Schönenberger, Hinterdorfstr. 38b, 8753 Mollis-CH. Tel.: 058/343630 ab 19 Uhr

Suche Software

Suche Orig. SW: Monkey 2, Wing Commander SM1 + SM2 & WCII dt., Larry 5 dt., Space Quest 4, Red Baron, A 320, Lord of Rings 2, Dune, B 17, Ultima 7, Planets Edge - No Return. Tel.: 0621/472618

Suche alle möglichen Spiele von Sierra (z.B. Police Quest oder Willy Beamish) für MS-DOS, nur 3.5 Zoll. Suche auch alle Arten von Flugsimulationen. Tel. ab 8 Uhr Erfurt 724807

Suche PC Originale: Powermonger, Global conquest, Der Patrizier, Crisis in the Kremlin und Civilization (möglichst in deutsch). Schickt Eure Angebote an Markus Wruszyna, Heideweg 17, 3076 Landesbergen

Suche Orig. auf 5 1/4 Z.: Monkey Island dt., Indiana Jones IV dt., Larry V dt., Die Kathedrale, Wild West World. Tel.: 0203/777340

Suche billig Darkseed, Eternam und dringend Komplettlösung zu Xenomorph. Verkaufe oder tausche Loom, Hills Far, Populous, Grand Monster Slam. Tel.: 0711/744286

Suche und tausche PC-Games (suche Mad TV, Bundesliga Mang. Prof.). Schickt Eure Liste an: M. Pierschel, K.-M.Str. 3 a, O — 9656 Tannenbergsthal oder telefonisch ab 16 Uhr: 037465/397

Suche Originalspiele, am besten Adventures, Rollenspiele und Wirtschaftsimulationen, bitte günstig. Alexander Dilk, Römerstr. 14, 5401 Mörz/Münstermaifeld

Suche Copy II PC von CP günstig o. anderes. Außerdem günstig: Monkey Island II, Eye o.Beh. 1, Larry V, Laura Bow, Ultima VII, Ult. Underworld, Star Trek. Petra Dietzel, Grube 35 O — 5901 Krauthausen

Suche grundsätzlich alle guten VGA/Soundblaster Spiele und Demos. Bin auch an CDs für CDROM interessiert! Meine Anschrift: D. Buss, Neustr. 13 a, 5653 Leichlingen

Suche Originale Spiele. Wer hat sie billig abzugeben? Egal alt oder neu. Schreibt oder ruft an: Jochen Daub, Feldstr. 17, 6340 Dillenburg 3. Tel.:: 02771/6558

Suche PC-Software jeder Art. Jan Hollihn, Sonnmattweg 11, CH — 9470 Werdenberg

Suche dringend Indy 4 (nur Original). Zahle 40 DM. Tel.: 05182/2842 (Christian)

Suche Orig. für PC: Kick Off 2. Tel.: 0211/284570 (Jens)

Suche Bundesliga Manager Prof. und Civilization und eine Art CD-Verwaltung für meinen PC. Biete Monkey. Call Andreas. Tel.: 00352 359107

Suche PC-Spiele oder Programme jeder Art (3 1/2"). Schickt mir Eure Listen oder Disks. Briefkontakt und Erfahrungsaustausch schriftlich erwünscht. Ernst Marko, Neue Straße 46, O — 2831 Bahlen

Neueinsteiger! Suche günstige Software, aber bitte in 100% Zustand und ohne Viren. Danke. Christian Steiner, Haidestr. 22a, A — 4600 Wels

Suche Orig. PC-Spiele aller Art. Schickt eine Liste oder ruft mich an: Tel. 09174/1211, André Steigleder, Beim Hochgericht 4, 8543 Hilpoltstein

Suche günstig PC-Spiele: Monkey Island 1+2, Larry 5, E.o.B. 1+2, Indy 4, Elvira 1+2, Might u. Magic 3, Pools o. Darkness, Star Trek, Laura Bow 2 (alles mögl. in deutsch) Auch andere Spiele. Petra Dietzel, Grube 35, O — 5901 Krauthausen

Achtung! An alle PC-Freaks. Meine erste Diskette von F-117A ist mir kaputt gegangen. Wer kann mir bitte eine Kopie von seiner schicken? Disk schicke ich zurück mit Belohnung. Danke! Steffen Wahl, Hammerweg 3, O — 9200 Freiberg

Suche PC Software, Spiele und Anwender. Liste oder Disk an Detlef Hegert, Finsterwalder Str. 3, 1000 Berlin 26

Suche PC-Software (z.B. Mad TV, Larry, Eco, Beamish ...) Bitte Angebote an: C. Voß, Rahlstedter Weg 53, 2000 Hamburg 73

Suche: Pinball Dreams, Wizardry 7, Indy 4, Beholder 2, Plan 9, Might & Magic 3, Crisis in the Kremlin,(alles in deutsch). Tel.: 04741/7905. Wenn möglich erst nach 19.15 Uhr

Suche dringend Rollenspiele zu vernünftigen Preisen auf 3.5 Zoll. Björn Weidemann, Cumbacherstr. 23, O — 6820 Rudolstadt

Suche Originale von Sierra Adv., die älter als 1990 sind. Format ist egal. Biete 20 DM pro Spiel. Bin auch bereit zu tauschen. Sven Macke, Bergstr. 4, 6661 Kleinsteinhausen

Hilfe! Suche Original MS-DOS 2.11 System Disk. Tel.: 05513/8304 oder Zuschriften an Christian Maier, Auenstr. 10, 69943 Riefensberg

Suche PC-Spiele aller Art. Sendet Eure Listen an: M. Schlegel, Kettelerstr. 12, 7890 Waldshut 2. Möglichst mit Preisvorstellung. Danke!

Suche für PC: Dragonslair 2, Wings und Rocket Ranger. Nur Originale. Tel.: 02361/182308 ab 18 Uhr

Kaufe PC-Software aller Art. Bitte nur Originale mit Anleitung und Verpackung. Nehme gerne ganze Bestände. Schickt Eure Liste oder Tel.: 05382/4858, Ole Brandenburg, Harriehausen 3a, 3353 Bad Gandersheim

Suche Wasteland für PC. Ich suche auch Graphik und Sounddemos. Schreibt an: Thomas Seeland, Ketteler Str. 20, 4200 Oberhausen 12

Suche King's Quest 5, Darkseed, Double Dragon 3. Angebote an 030/5886875

Hilfe! Suche möglichst billig Special Forces und Das Schwarze Auge (nur Orig.) Ruft schnell an: 07943/2824 (Timo)

Suche PC-Programme zu sehr billigen Preisen. Liste mit Preisen an: Th. Gebert, Wriezener Str. 41, O — 1240 Fürstenwalde

Biete Software

Verk. Elvira 2 80 DM, Muds 55 DM, F-15 Strike E. 2 50 DM, F-14 Tomcat 50 DM, Panza K. 50 DM, Monkey 2 eng. 50 DM, Omnicron 20 DM, Lost Patrol 20 DM, Ooze 20 DM, Td2 Zusatzdisk je 20 DM, Motocross 15 DM. 07151/73938

Verkaufe Indiana Jones 4 3,5" 60 DM, Indiana Jones 3 5.25" 30 DM, Flight of the Intruder 5,25" 40 DM. Tausche auch gegen Falcon 3.0 oder B-17 Flying Fortress. Alles 100% OK und Originale. 02225/18324

Verkauf/Tausch: Indy 4, Planets Edge, Battle Isle, EOBI, D. Knights Krynn, G. Khan, Kings Bounty, Tunnel + Trolls, M+M II, Infiltrator II u.a.m. Suche: Adventure/Rollenspiele nur Originale. Tel.: 02175/2779

Verkaufe od. tausche Falcon 3, Wing Commander 2, Aces of the Pacific und Conan. Suche Space Ace 2 und Strike Commander und F15 3. 0221/731326 (Till)

Verk. oder tausche Indy 4 deutsch, PQ3 dt, Larry 5 dt., North + South (20 DM), Mario Andretti 40 DM, sonst alle Spiele 60 DM, 286er Board 16 Mhz 90 DM. 06181/492506 (Matzi) nach 3 Uhr

Verkaufe günstig zahlreiche aktuelle PC-Originalspiele. Liste gegen frankierten Rückumschlag von Dr. Dartsch, Birkenstr. 23, 7403 Ammerbuch 4

Verkaufe Originale Prophecy of the Shadow für 50 DM. Tel.: 02171/89232 ab 19.00

PC-Orig. Ultima 7 50 DM, MM3, F19, KQ5, Monkey Isl.2 je 40 DM, WC2 + Speech + Secr. Oper. 1 80 DM, Star Control, SQ2, Weird Dreams je 20 DM. Karte an M. Hofmann, Sebast.-Kneipp-Str. 4, 7500 Karlsruhe 1

Orig. für PC–Wing Commander 2, Lemmings 2, Monkey Island 2. Preis verhandelbar. Tel.: 05021/15502 (Thomas)

Verk. PC Orig.: Swotl, KQ V, SSII, EOB I, Sim City + Populous, Muds, F-19, ATP, UMS II, Ultima II + VII, Wizardry II, Black Gold, Aces of Pacific. Preise 40-55 DM + Porto. Tel.: 07741/66341. Tausche auch!

Löse meine PC-Diskettensammlung auf. Gratisliste anfordern. Schnell, denn wer zuerst kommt, malt zuerst. Angel Michael, Postfach 40, A — 6025 Innsbruck, Austria

PC-Originale: Airbus 30 DM, Ishido 20 DM, Chips Challenge 20 DM, Rock'n Roll + Logical zus. 20 DM, Oil Imp. 10 DM, ESS 10 DM incl. Porto. Tel.: 0911/471136 Wochenende, Evelyn Marquardt

Verk. Larry 5 für 50 DM, Willy Beamish für 40 DM, digitale Joystickkarte für 10 DM. Tel.: 07441/81810 ab 18 Uhr

Verk. Larry 5, Logi Pilot Mouse je 50 DM. Tel.: 07838/1320 (ab 19 Uhr)

Verkaufe VGA-Spiele: DSA-Schicksalsklinge, Aces of the Pacific jeweils für 60 DM. Beide in Top-Zustand. Tel.: 05138/3138

Verk. Originale für je 30 DM! Magic Candle 2, Prophecy of the Shadow, Magnetic Scrolls Collection. Tel.: 0041/64/226510 nach 17 Uhr

Schweiz! Verkaufe: Night Shift 30 SFR, Mig 29 40 SFR, Gunboat 40 SFR, Blue Max 40 SFR, LHX (5 1/4 + 3 1/2) 50 SFR, Manhunter 2 40 SFR. Tel.: 01/9150163 (Nico)

PC-Originale: Ultima 7, Elvira I + II, Battle Isle, Leg. o. Faerghail je 50 DM, Populous u. North u. South je 30 DM. Suche Indy 4. Tel.: 0841/78500 Uwe

Anti-Viren-Kit II PC, Orig. aktuellste Vers., nicht nur bek. Viren, kompl. dtsch. 386 MAX 6.0, Orig., dtsch. Anl. unausgefüllte Registr. Karte. Preis VS. Tel.: 0234/9250402

Verkaufe PC Orig. Monkey 2, Space Max, Eye of the Beholder 2, Might u. Magic 3, The Carl Lewis Challenge, Bundesliga Manager 2, Great Courts 2, Der Patrizier. Tel.: 0231/105265

Verk. Falcon 3 70 DM, Larry 5 60 DM, Willy Beamish 60 DM, Turbo Pascal f. Windows 250 DM, Op. Stealth 50 DM, Contact 50 DM. M. Steinkamp, Lindenstr. 10, 4558 Bersenbrück

Verk. Orig. Indiana Jones 4 (Adv. kompl. dt.), 5 1/4" mit allem Drum & Dran für 57 DM (ohne Versandkosten) wegen Systemwechsel. NP 119 DM. Tel.: 04442/5709 (Robert)

Verk./tausche F117, Tank M1, Wolfpack, Star Trek je 55 DM, Planets Edge, Epic je 65 DM, Anl. kpl. dt. od. Spiel Kpl. dt. Suche Indy 1+2+3, WC 1+2, Gunship 2000 kpl. dt. Tel.: 09371/69856, Anrufbeantworter

Verk./tausche Orig. PC MM-, Wizg., Patriz., SS2, Ultima 7, Larry 5, Muds, Armor Alley, Night Shift, Savage Empire, Curse of Azure Bonds, Eternam. Tel.: 09443/2050 ab 15 Uhr

Verk. Indy 4 60 DM, Sim Ant 40 DM, B. Gold 40 DM, Space Max 40 DM, Shutle 40 DM. Alles 100 % OK u. für IBM-PC. Tel.: 0911/649050. Alle zus. für 200 DM. Markus Christian, Heidenriechstr. 9, 8540 Wolkersdorf

Verkaufe Original Software: WC2, Mad TV, Logical + Adlibcomp. Soundkarte, PCsoundman (ungeb.) und The Games Winter Challenge für insges. 1350 ÖS. Angebote auch einzeln zu haben. Anrufe ab 17.00. A — 06576/2694

Biete Originale: Wayne Gretzky Hockey 2, Kick Off 2 40 DM, Wing Commander 2 Speech Disk 20 DM. Tel.: 030/6633674

Löse meine PC-Software auf. Anwender und Spiele. Liste anfordern von Floriantsits Georg, Otto Probststr. 3/17/6, A — 1100 Wien. Kennwort: Originale

Verkaufe Originale für PC: Ultima Underworld (englisch) für 50 DM und Monkey Island 2 für 50 DM u. Hard Drivin 2 für 30 DM. Tel.: 06182/3984

Verk. PC Orig.: WCI Del. Edit. 60 DM, Eye of the B. II kompl. dt. 50 DM, Cool Croc Twins 30 DM. Gerd Meyer, Feldstr. 6, 5482 Grafschaft 7

Verk. Mad TV 50 DM, Gobliiins 60 DM, Windows 3.0 100 DM, Word f. W. 250 DM, Spielkit f. W. 50 DM, Marstek Scankit 15 DM. Tel.: 06782/3431 René

Verkaufe oder tausche: Wing Comm. 2, MM3, Darkseed, Monkey 2, Bat, Maupiti Island, Eternam, Schwarze Auge, Loom und mehr. Alles Originale und in deutsch. Ruft an bei Ronald, Stuttgart, 0711/542683 ab 18 Uhr

Verkaufe PC Originale alle 60 DM und kompl. dt.: Robin Hood, SQ 4, Dragonflight, Projekt Prometheus, DSA, Laura Bow, Lure of Temptress, Ultima 7, Gateway Savage Frontier, Tel.: 0731/79732 ab 18.00

Verk. PC Orig. Sim Earth 50 DM, Dune 45 DM, Nam, Ports of Call, Transworld, Imperium, Hard Nova, Oil Imperium, Castles für je 40 DM, außerdem DR DOS 6.0 für 140 DM. Tel.: 02381/60257

M1 Tank Platoon 40,-, Airborn Ranger 40,-, Basketball 10,-, Postversand ist möglich. Tel.: 06164/2708. Suche Instrument Editor für Adlib od. Synthe/Zap u. Toptune. Stephan Thomasberger, Ostertalstr. 6, 6101 Reichelsheim-O.-Ostern

Verkaufe das Originalspiel „Indiana Jones 4" für PC (3.5"). Brandneues, sehr gutes Adventuregame 60 DM. Tel.: 02225/6220 Raum Bonn

Verkaufe EOB 2 45, SoA, Soul Crystal, Gobliiins je 35, Elvira-Arcade 30, Geisha 20, Rom 1 10. Alle dt. + org. verpackt. Auch Tausch. Wer alles nimmt, bezahlt nur 180 DM + Versandkosten. Dirk Böhme, Karl-Marx-Allee 36. O — 6500 Gera

Verk. Orig. Ultima 7, Nam, Loom, Imperium, Pools of Darkn., Hercules Grafikk., s/w + 14" s/w Monitor, 5,25" 1,2 MB LW nach VB. Suche Dark Q.of Krynn, Wizardry 7. Tel.: 09191/15106. Auch Tausch!

Verk. Original: Legend of Kyrandia, Lure of the Temptress (deutsch), Das Schwarze Auge je 45 DM plus Porto. abends 02064/55837

Verk. Ultima 2nd Trio. und Elvira 2 dt. für jew. 40 DM. Schreibt doch ein paar Zeilen an Niklas Blaum, Am Querkamp 31, 2800 Bremen 33 (PS. Handle such)

Verk. Anwenders. Adressen-Video-DC-Vereins-LP-MC-Verwaltung und noch mehr! Sascha Fock, Mozartstr. 10, 6662 Contwig, Tel.: 06332/50721

Verkaufe Orig. Spiel Buck Rogers 2-Matrix Cubed, 5.25", neu für 40 DM. 0421/251724

Verkaufe PC Originale: Eye of the Beholder I 35 DM, Gods 45 DM, F29 30 DM, Chuck Yeagers Air Combat 40 DM, Ways for Window 1.1 50 DM. Tonio Dumeraci, Veskampstr. 9., 3013 Barsinghausen

Verk. Orig. Indy 4 50 DM, Another World 40 DM, Gods 30 DM, Oh no more Lemmings 30 DM u. verk. auch diverse Anwendungen + Versandkosten. Tel.: 089/7556039

Österreich: Verkaufe Orig. Indy IV 600 ÖS, Star Trek 500 ÖS. Tel.: 03152/4422 aus BRD: 0043/3152/4422. Reinhard verlangen ab 14.00 Uhr

PC Originale: Indy 4, 1869 für 60 DM, Laura Bow 2 für 70 DM. Ich tausche auch gegen Das Schwarze Auge oder Der Patrizier. Tel.: 05242/ 2355 (14-15 h und 18-21 h)Fragt nach Matthias

Verk: Nam, Italy 90, Manchester United Europe, Red Storm Rising, John Madden Football, Power Drome, Windows 3.0 (Orig. verpackt) Win Spiele, Win Lernen, Win Works, UMS 1, TV Sports Football. 06181/252390

Verkaufe/tausche/suche. Ich habe von Simulationen bis Advent., Rollenspiele komplett dt. oder dt. Handbuch, z.T. verschweißt, von 30 bis 60 DM inkl. Porto. Tel.: 04522/60211

Verkaufe PC-Originale: Red Baron VGA 30 DM, Monkey Island VGA 30 DM, SU-25 Stormovik 25 DM, Special Forces 90 DM, Space Quest 1 VGA 50 DM, 688 Sub-Attack 30 DM. Anrufe nach 19 Uhr (Folker) 0271/352797

Verk. Aces of the Pacific, deutsches Handbuch, 60 DM. Tel.: 07904/8820

Verkaufe original-verpacktes Framework VI, Version 1,0 komplett deutsch! Preis 690 DM, NP 1200 DM. B. Große, Tel.: 0351/4591291

Conquest of Camelot, Monkey Island 1+2 orig. zu verkaufen je 50 DM. & VK. Tel.: 06691/3446

Verk. PC-Orig.: Cadaver 50 DM, WC 1 50 DM, Harley Davidson 40 DM, Roger Rabbit 60 DM, Gods 50 DM, Baby Jo (EGA) 30 DM, Sim Earth 50 DM, Epic 60 DM, Gobliiins 60 DM, Ballistix 40 DM. Tel.: 07034/7017 ab 18.00 Uhr

Verkaufe Originale PC Games! Falcon 3 (Handbuch deutsch, erst 2 Wochen alt), Monkey 2 (komplett deutsch), Red Baron (kompl. Deutsch), Wing Commander + Mission-Disk-1. Preise: 50-75 DM. 02163/6501 abends

Verk. Orig. Zak Mc Kracken deutsch 45 DM, Biodoc PC deutsch 35 DM, Diagno PC deutsch 35 DM. Tel.: 0911/765306 ab 18 Uhr

Verkaufe PC-Originale: Wing Commander 2, Aces of the Pacific für je 60 DM; Battle Isle für 50 DM; Super Soccer für 55 DM. Tel.: 06172/34076

C64-Buch 1&2, dazu Nam, Wheels of Fire, TV Sports Football, Katakis, X-Out, Garrison, Spherical uvm. W. Nickl, Rudolf-Leonhard-Str. 46, O — 8060 Dresden/Post

Achtung! Verkaufe: Infocom-Pack! CD ROM für nur 50 DM, nagelneu! 0421/251724

Verk.: Monkey Island II, Conquest of the Longbow, Indy 4, Lord of the Rings II, Star Trek 25th Ann., je 50 DM oder Tausch. Write to: Delbol Alex, Am Hang 4, 5880 Lüdenscheid. Tel.: 02351/459876

Orig. Monkey Island 2, komplett in deutsch + VGA (50 DM) und Mad TV in deutsch, VGA (40 DM). Tel.: 06731/43168 nach 19 Uhr. Fragt nach Boris

PC-Originale: Siege 40 DM, Powermonger 50 DM, Special Forces 60 DM. Tel.: 07681/7601

Verkaufe oder tausche Orig. für PC 3.5": Battle Isle Data 1 50 DM, Wing Commander 40 DM, Matric Cubed 30 DM. Tel.: 02362/63145 ab 18.00 Uhr

Verkaufe oder tausche PC Orig.: Red Baron dt., Monkey 2 dt., Falcon 3.0 engl., GS 2000 dt. Hndb. je 50 DM. Suche: Hardball 3, Swotl. Tel.: 09644/6969 oder 09941/990094

Verkaufe PC-Originale: Titus the Fox für VGA, EGA, CGA und Wings of Fury EGA, CGA, beide 3,5 Zoll für 40 DM und 10 DM. Daniel Knopp 04489/2992, Tannenweg 48, 2913 Augustfehn I

Amiga-Emul, C-64-Emul, Apple-II-Emul. und Z80/CPM-Emulator je 5 DM. Romny Günther, Wiesenstr. 13, O — 6900 Jena

Verkaufe Super-Software! Lemmings und Castles, natürlich Originale mit deut. Handbüchern. Ruft an ab 15 Uhr außer Mittwoch unter 07042/14534

Verk. EOB (5 1/4/35 DM), Lord of Rings (5 1/4/30 DM), Death Knights of Krynn (3 1/2/30 DM), DOS 5.0 (3 1/2/100 DM). Tel.: 07032/31742 Sebastian

Verkaufe Grand Prix Unlimited für 60 DM. Kai Stratenwerth, August-Mache-Str. 9, 4130 Moers 2

Verk. Railroad Tycoon 45 DM. Tel.: Köln 7400629 - Markus (nur Köln!)

Verkaufe: Indy 4, Police Quest 3, Kathedrale, Civilization, Monkey 2, Pirates, Kings Quest 5, Castles, Conquestador. Alle Spiele dt. Original u. 100% OK. DM 600 oder einzeln ab 50 DM. Tausche auch gegen A-Train u. Sherlock Holmes in dt. Tel.: 07276/7376

Löse meine PC-Softwaresammlung auf. Schreibt an Gerhard Riser, Rud.-Steinacherstr. 1, A — 6112 Wattens/Austria

Verk. PC-Originalspiele: Monkey Island I&II, Patrizier, Shuttle, DSA, Star Trek, Darkseed, Battle Isle. M. Windisch, Franz-Mehring-Str. 32, O — 9550 Zwickau

Verkaufe meine 300 Public Domain-Programme (Spiele, Utilities) für AT (Nur komplett) für nur 130 DM. Tel.: 0941/999915

Verkaufe Indy 4, EoB 2, Der Patrizier, 1869, Bundesliga Man. Prof., Spirit of Adventure, Robin Hood, Transworld, Invest, Winzer, Quest for Glory 2, Warlords, USS John Young. Anrufen Tel.: 030/8053488

Achtung! Ich verkaufe Vette 20 DM, Monkey Island 50 DM, Lords of Doom 25 DM, Might + Magic 3 50 DM, Space Quest 3 50 DM, Covert Action 40 DM und SVGA-Karte 200 DM. Tel.: 08321/85666

Verk. PC-Orig.: Rise of the Dragon 25 DM, Dark Seed 40 DM, Elvira-Arcade 20 DM, Special Operations 2 20 DM. Robert Lakodi, Paprikastr. 62, 7000 Stuttgart 75

Österreich! Verkaufe Monkey 2 für 50 DM (350 ÖS). Tausche auch gegen aktuelles Game. Bards Tale 2 für 15 DM (100 ÖS) - zusammen für nur 60 DM (400 ÖS) 02273/7210 - Österreich

The Games: Winter, Monkey Island 2, Hook, Espana 92, Bundesliga Manager Prof. Suche Links, Pinball Dreams, Red Baron usw. Tel.: 07163/6099

Verkaufe/tausche: Orig. PC Indy 4 dt., Go-Simulator je 60 DM, Railroad Tycoon, Loom, Lemmings je 30 DM. Peter Schmidt, Jordanstr. 42, 5790 Brilon

Verkaufe: Space Max dt. Originale 60 DM oder tausche gegen A-Train. Tel.: 08221/72723 ab 14.00 Uhr

Quest for Glory 2 40 DM, Elvira 1 45 DM, Buck Rogers 1 35 DM, Police Quest 3 50 DM, WC 2 (Speech) 30 DM, Full Blast (4 Spiele) 20 DM, Aces of the Pacific 70 DM. Tel.: 06445/1555 Ulrike verlangen

Fordern Sie für 5 DM (in Briefmarken oder bar) unsere Infos zu PC Power Disk LigaVerwaltung und eine kostenlose Vollversion-Softwarepaket. PC Power Disk Liga-Verwaltung für meinen PC 5.25" oder 3.5" Format. Bei: BS 2000, Frankfurter 29, 5205 St. Augustin 1

Supergünstig PC-Original Monkey Island 2 VGA komplett deutsch für nur 80 DM. Günstiger kann man es nicht kriegen. Tel.: 02363/8967

Verkaufe so manche PC-Originale. Habe auch tolle Public Domain in deutsch. Gratisliste von: D. Savignano, Tutzingerstr. 20, 8132 Tutzing

Battle-Isle-Construction-Tool für IBM-PC! (Levelgenerator mit wählbarer Spielstärke) 3,5"-Version. Schriftlich bei S. Hensel, Saalfelder Str. 67, O — 7033 Leipzig (für 25 DM)

EOB-Party-Editor (IBM-PC, 3,5") 15 DM. Guido Zander, Heese-Str. 4, O — 1310 Bad Freienwalde (geeignet für EOB 1+2)

Gods, PC Original, 3,5" HD Disk, deutsche Beschreibung + viele Tips u. Tricks, 60 DM (NP 99 DM). Tel.: 030/3362177

Verkaufe/tausche: M 1 Tank Platoon 50 DM, Transworld 30 DM, Wing Com. 2 50 DM, Sim Earth 50 DM, Silent Service II 50 DM, Indi 500 30 DM, 10 Great Games 40 DM. Alles Original PC. Tel.: 06053/4099

Verkaufe orig. Populous, Darkseed, Eye of the Beholder 2, Sim City. Tel.: 089/1782992 ab 19 Uhr anrufen

Verkaufe Might and Magic 3 und Pools of Darkness für 40 DM + Nachnahme. 100 % OK. 04956/1677 (nach 17h)

Verkaufe und kaufe Spiele für MS-DOS. Nur Originale. Verkaufe z.B. Shuttle, Legend, Monkey Island 2 u.v.a. Suche: WC 2 incl. Spec. Op. 1+2, Civilization, alle guten Rollensp. Alex 0781/65050

Biete Orig.: Monkey 2 50 DM, SQ 4 50 DM, SQ 3 35 DM, 3 D Construction Kit 55 DM, auch ab 10 DM Spiele! Liste anfordern. Falco Zeidler, Wackebenweg 27 B, 1000 Berlin 47. PS: Bitte Porto f. Liste beilegen.

Verkaufe PC-Originale: Monkey Island 2 dt. V., Bundesliga Manager, Lemmings 2, Larry DV, Gunship 2000 je 50 DM, Blues Brothers 40 DM, außerdem PD-Shareware+Lösungen. Tel.: 05608/3162

Verk. PC-Originale: Larry 5 für 45 DM, Ultima 6 für 35 DM, Lord of the Rings I für 30 DM. Tel.: 0243/71238

Verkaufe Finest Hour f. 40 DM u. Yeagers A. Combat f. 50 DM (beides Orig.). V. Reulecke, E.-Kisch-Str. 10, O — 8027 Dresden bzw. 0351/4714397 nur Die-Fr. (Volker)

Verkaufe PC Originale: Wing Commander 2 und Secret Mission Disk 1 für 70 DM, GS 2000 für 70 DM. Tel.: 06081/15430 oder tausche gegen Swotl, Task Force 1942

Verkaufe PC-Originale: Kathedrale, VGA, komplett in Deutsch für 40 DM, Terminator 2 für 30 DM. Tel.: 05472/1300, nach Sven Lüke verlangen, ab 16 Uhr

Verk. Dark Heart of .., Beholder 1+2, Journey, Battletech, Jinxter, M & M 1+2, Chessm. 2100, Sons of L., President EL. Suche Spielesammlungen zu kaufen. Suche Infocoms, SSI's. Tel.: 0721/859677

Super-Winpack! Alles dt. + orig. + Handb.: Windows 3.0-109 DM, Ways f. Win 1.1 - 99 DM, HP New Ware 3.0 (+Regk) - 129 DM, alles zus. nur 299 DM! Torsten Richardt, Torstr. 20, O — 5601 Effelder

Verkaufe: Robin Hood dt. 60 DM, Ultima 7 60 DM, Monkey 2 dt. 60 DM, Eco Quest dt. 50 DM, Police Quest dt. 50 DM, Beholder 2 dt. 50 DM, Spirit of Adventure dt. 40 DM. Nur Originale, eventuell auch Tausch. 089/9037271

Verk. Originale für PC: Eternam und Larry 5, beide in deutsch je 70 DM und auch Drachen von Laas, ebenfalls in deutsch für 40 DM. Tel.: 02562/21862 nur von 19.00 bis 21.00 Uhr!

Verk: Monkey 2 dt., WC 2, Robin Hood, Ultima 7, Ultima Underworld, Star Trek, Game Boy mit Spielen. Preis VB. Tel.: 06761/7427 (nachmittags) dringend!

Verk. Orig. PC-Spiele: Indy IV, Das Schwarze Auge, Championship Manager, Wing Commander Deluxe Edition incl. Secret Mission I+II. Tausche auch. B. Wieloch, Düsseldorf, 09211/400410

Haufenweise PD- und Shareware-Programme und -Spiele zu genialen Preisen (3,- pro Disk). Auch interessante Pakete! Liste gegen 1,- Rückporto: die Mark gibt's bei Bestellung zurück. Jan Faßnacht, Hainhäuser Weg 12, 3012 Langenhagen

PC-Orig. Eternam, Civilization (dt.), Ultima Underworld, Aces of the Pacific und Rampart je 60 DM o. Tausch gegen BAT 2 o. Powermonger. Tel.: 09191/89351 (Lorenzo)

Verk. Conqueror, Kult, Fort Apache, Championship Manager, Grand Monster Slam. Preis VB; Suche: Aces of the Pacific, B-17, A-Train, Task Force (alle Spiele original), Frank Golisch, Schlesierweg 14, 5779 Eslohe

Verkaufe Verwaltungsprogramm für Disketten (auch f. Videos etc.), Demoversion gegen ÖS 20,- oder DM 5,-. Schreib an: Kollinger Hermann jun., Kirchenstr. 17, A — 4072 Alkoven

Verk. PC Originale: Larry 5 60 DM, Kings Quest V deutsch 60 DM, Police Quest 3 engl. 55 DM. Carsten Hundeshagen, Trierer Str. 95, 5400 Koblenz, Tel.: 0261/23508

Rollenspiele + Adv. für PC + Amiga. Liste gg. Rückporto: H. Brett, Langensteige 11, 7238 Oberndorf; 07423/83130

Verkaufe oder tausche (Originale): Mad TV, Wing Commander, F40-Simulator. Suche Rollenspiele oder Adventure. Tel. ab 17 Uhr 05341/392662

Preisgünstig Indy 4, Ultima Underworld, Ultima 7 zu verkaufen. Tel.: 0611/65602

Verkaufe PC Originale: Wrath of the Demon und California Games II zu je 22 DM. Würde evtl. beide gegen Wing Commander I tauschen. Schreibt an Christian Schreiber, Sinnersdorerstr. 96, 5000 Köln 71 oder ruft an: 0221/785660

Verkaufe den Streckenberater BRD von Boeder für 30 DM. Erstellt Streckenpläne für die deutschen BABs + Verkehrssender, Zeitpläne, Raststätten. Originalverpackung, beide Disketten-Form. Jan Faßnacht, Hainhäuser Weg 12, 3012 Langenhagen

Tolles PC-Rollenspiel "Supercops US Boß von der Westküste", Original, deutsche Texte nur 20 DM, jede Art Diskettenbücher je nur 5 DM. Hary Gärtnerstr. 14, 6602 Dudweiler

Verkaufe/tausche Orig. virenfreie PC-Software: Red Baron, Lemmings, BMP, Sim City, Populous, LSL 3, Eye of the Beholder II. für die komplette Liste - oder Kontakt Brief an: T. Weiser, Bokemühlenfeld 31, 4830 Gütersloh

Verkaufe o. tausche Original Sim Earth, Savage Empire, RA, Khalaan, SOI, Prince of Persia, Larry 3, Muds, HQ3, It Came from the Desert etc. Tel.: 0911/807042

Verk. Originale-PC-Spiele: Das Schwarze Auge, Eternam, Battle Isle, BMP, Starbyte Super Soccer, Magnetic Scrolls Coll., Darkseed für je 45 DM. D. Kaschitzki, Th.-Heuss-Str. 1, 5450 Neuwied 1

Verk. Star Trek 30 DM, Monkey 2 40 DM, WC + SM 1+2 50 DM, Larry 5 30 DM, Bundesl. Man. Prof. 30 DM, Aces of the Pacific 35 DM. Tausche gg. Harpoon, Battle Isle. Tel.: 05326/3357 (Jens)

Starflight 2, Space Rogue, Buck Rogers, Champions of Krynn je 40 DM, Paket (3 Spiele) 50 DM. Alles Originale. U. Frank, Am Hönengrab 12, 4478 Geeste 4. Suche Civilization in deutsch.

Verk. Original Star Trek 25th Anniversary für 50 DM. Tel.: 0221/8904388

Verkaufe Wing Commander II + WC II-Speech zusammen für SFR 75. 100 % OK. Patrick Raeber, Spitalstr. 6, 5630 Muri Schweiz

Verk. BMP + Editoren für 50 DM, Monkey Island, RR Tycoon, PGA u. Joe Montana Football für je 40 DM u. Oil Imperium u. Indi 500 für je 30 DM. Alle 5 1/4 u. VGA. Ruft ab 15 Uhr an 06205/6389

Verk. PC Originale: Wing Com. II, Gods, Another World, Euro. Championship 1992 für je 60 DM; Conan, The Terminator, Mega Phoenix für je 50 DM; Secret Missions 2 für WCI für 30 DM. Tel.: 089/6012341 nach 18 Uhr

Verk. Orig. Chessmaster 3000 und Espana The Games 92 für je 60 DM oder tausche gegen Manch. United Europe oder Dark Seed. 06644/1507 Thomas

Verk. für PC: SQ4 40 DM, Chuck Yeager 10 DM, Ultima Underworld 70 DM oder tausche gegen Might + Magic 3 oder Wizardry 7. Tel.: 04154/6448

Biete Orig. Soft! Eye 1, Midwinter 1, S. City + Pop., Heros Quest 1, KQ 3 je 35. Pawn, Kult je 30. B.Rogers 2, Larry 5 je 40. 3D Kit 70. Melden ab 17 Uhr unter 05564/8016, nach Eike Johannknecht fragen. Ich tausche auch.

Verkaufe BMP, Italy 90, Tiebreak, TV Sports Basketball, Drakkhen, Football Manager 2. Tel.: 0381/4857314

Verkaufe PC-Originale: Monkey Island 2 (dt.) 45 DM, Battle Isle (dt.) 40 DM, Bundesliga Manager Professional 35 DM. Zusammen nur 110 DM. Alles 100% OK. Tel.: 02102/445533 Rene

Orig. PC-Games: Sim City + Populous zus. 50 DM, Pool of Radiance, Mechwarrior je 40 DM u.

viele weitere Games gg. frankierten Rückumschlag: M. Kolbeck, N 6,8, 6800 Mannheim 1. Liste kommt prompt!

Schachprogramme, Spiele, Utilities, Super-Virenhilfen, Speicher-Optimierung, Utilities zum MS-Flugsimulator, Horoskop! Dr. Bernd Weil, Hohlweg 1A, 6251 Selters-Eisenbach, 06483/7292

Verkaufe Castles und Megatraveller 2 je 45 DM oder tausche gegen Wing C. 1, Larry 5 oder Bundesliga Man. Prof. Tel.: 02691/1438

Verkaufe Space Quest 3 dt., Monkey 1 dt., L. of Faerghail dt., Sim Earth dt. je 40 DM oder tausche Obitus, Elvira 2, Titus. Tel.: 02824/6682 Simone Fischer, Weidenweg 38, 4192 Kalkar

Copy II PC V6.0 Orig. kopiert, Orig.-Disks, entfernt Key-Disk Prof., Hard-Disk Prof. Kop. 5.25 auf 3.5 Disk usw. Preis VS. Tel.: 0234/9250402

Österreich: Diverse Programme für PC und Amiga günstigst abzugeben. Liste anfordern bei: Gerhard Rieser, Postfach 19, 6122 Fritzens, Austria

Battletech, Golden Eagle, Stellar 7, Vaxine, Virtual Worlds, Berlin 1948, Cardinal of Kremlin, Circuits Edge, Larry 3, Les Manley, Manhunter, Space Rogue, Zelicard, Cisco Heat, Nights je 30 DM. Tel.: 07231/26636

Verkaufe PC Originale: Lemmings (5,25) 30 DM, Cadaver (3,5) + Lösung 50 DM, Xenon 2 (3,5) 20 DM, Rock'n Roll (3,5) 20 DM. Tel.: 08571/8915 ab 18 Uhr

Verkaufe oder tausche Originale: Aces 55 DM, Hardball 3 50 DM, Super Soccer 30 DM, Mike Ditka Football 35 DM, Gl. Conquest 45 DM, Gunship 2000 45 DM, Ultimate Baseball 30 DM. 06126/6935 (Hermann)

Verkaufe Orig. Falcon 3.0, tausche auch gegen Aces o.t. Pacific. Tel.: 06251/63570

Verk. Ultima VI, Amberstar, Eye of Beh. II, Might + Magic 2, Black Crypt 40 DM, Legend, Populous II, Loom, Abandoned Places 35 DM, Monkey 2 50 DM. Tel.: 09953/639

Original PC-Games: Rampart 50 DM, Another World 50 DM, Magic Pockets 50 DM, Paperboy 2 25 DM, Speedball 2 30 DM, Armor Alley 45 DM. Tel.: 09561/99066

Verkaufe Original Monkey Island 2 (65), Sporting News Baseball (20) oder zusammen (80). Tel.: 040/496874 (Robi verlangen)

Verkaufe Eye of Horus 10 DM, Khalaan 20 DM, Mighty Bomb Jack 30 DM, Gobliins 70 DM alles zus. 100 DM. Uli Straller, Poststr. 6, 8822 Wassertrüdingen

Amiga Originale Stck. 40 DM per NN. Z.B. Vroom, Out Run Europa, The Jet, Gold Rush, Gee-Bee Air Rallye, Zany Golf, Armour Geddon, Larry 1, Pinball Dreams, X-Copy + Hardw. u.v.a. 02822/52415 ab 19 Uhr

Verkaufe WC2, Mad TV und Monkey Island 2, alles Originale, je 55 DM; zusammen 150 DM. Andreas Uhde, Goethestr. 17a, 5232 Bad Soden

Verk. PC Originale! Alles deutsch! Eternam 60 DM, Elvira 2, Heimdall, Kathedrale, BTCS je 55 DM, Humans 75 DM, Neuromancer 30 DM, Dragons Breath 45 DM. Tel.: 09256/1020

Verkaufe: Das integrierte Informationssystem FRAMEWORK 4 von Ashton-Tate (Original). Mit Original-Verpackung, da nur 3 Monate alt. Neupreis ca. 1500 DM, Preis VB. Tel.: 02204/1575

Verkaufe: Civilization 70 DM, Airbus A-320 75 DM, Space Max 65 DM, ATP 80 DM. Alles Originale und 100% OK. Tel.: 02151/752522 (Benni). Tausche Ultima VII gegen Ultima Underworld

Verkaufe: KQ4 + 5 30/40 DM, LL5 40 DM, Elvira 1 20 DM, Time Quest 30 DM, Monkey 1 20 DM, Swap 30 DM, Chips Challenge 30 DM, Lemmings 1+2 zus. 40 DM (alles Orig.). Tel.: 0611/701505

Verkaufe: SS2, KQ5, Monkey 2, PGA, BMP. Jedes Spiel 60-70 DM. KQ5 kompl. deutsch. Tel.: 02802/7613

Verk. folgende Original PC-Spiele: Indy 4, Wing Commander 2 + Special Op. 1, Das Schwarze Auge, Police Quest 3, Sim Ant, Shuttle, Their Finest Hour und Pirates. Tel.: 05232/78797

Verkaufe PC-Original: Patrizier für 60 DM. Tel.: 07844/47432 ab 18 Uhr (Daniel)

Verk. Double Dragon 2 (5.25"), natürlich original mit deutscher Anleitung, 4 Wochen alt für nur 23 DM. Bei Maxi Thomasius, Grüner Weg 3, 4973 Vlotho-Uffeln, Tel.: 05733/8680

Verkaufe Might + Magic 2 Original (engl.) mit Originalverpackung und Garantieschein. Tel.: 08654/5397

Verkaufe PC Originalspiele, Bücher, Zubehör. Kulante Preise. Liste gg. 1 DM RP. B. Kommode, Th. Heus Pl. 2, 7012 Fellbach. Stichwort: PC Es lohnt sich

Verkaufe Originale mit Originalverpackung und Anleitung: Monkey Island I+II; Indy 3, Heart of China, Wing Commander II, PGA Golf, Larry V je 45 DM. Alle kompl. i. deutsch. 05254/60466

Verkaufe auf 5 1/4 Disks Super Off Road Racer 35 DM, Rick Dangerous 1,20 DM. Tel.: 06443/3474 (Michael) ab 14 Uhr

Verkaufe Orig. Patrizier Dt. 40 DM, Monkey Island II 40 DM. Torsten Schwetje, Ortelsburger Str. 45, 3200 Hildesheim

PC Originale zu verk.: Zak Mc Kracken, Heart of China, Rasender Reporter für je 30 DM. Tel.: 0271/8706148

Verk. PC-Orig. Bundesliga Manager Prof. 55 DM, Civilization (deutsch) 75 DM, Kaiser 75 DM, Imperium und Populous 1 zu je 30 DM, sowie PC-Globe 4.0 incl. Historia für 90 DM. Tel.: 06421/46353 nach 19.00

IBM-PC verk. Take Down, Monkey Island 2, North and South, Sanctuary, Terminator 2, Preis 25-55 DM. Adresse. Jakob Hildebrandt, Königsbergerstr. 16, 4936 Augustdorf. Tausch gegen Gods möglich.

PC-Orig. 3.5: Wing Com. II Dt. + Speech + SQ 1 120 DM, Der Patrizier, 1869, Kaiser und Conquestador je 70 DM und PC Auto 95 DM. Tel.: 02256/3143 ab 17.30

Verk. od. tausche PC-Orig.: Battle Isle 50 DM, USS John Young 50 DM, Search f. Titanic 30 DM, Red Storm Rising 50 DM, Populous I 20 DM, Harpoon 50 DM. Suche: Das Boot. Schreibt an E. Moritz, Talstr. 35, 7215 Herrenzimmern

Verkaufe Spiele k. Kop. Phantom-Fighter, Gods, Cadaver, Starblade, Op. Stealth, Yup. Revenge, The Immortal, R. Danger 1, Robocop 1, Omnicron, Cl. of Kingdom, Winzer. Preis zus. 420 DM, einz. 45 DM. Tel.: 0711/825860 nach Wolfgang fragen

Verkaufe Hardball 3, Police 3, Bundesliga Manag. Prof., Cubulus. Preis auf Anfrage. 06142/31595 nach 18 h. Nach Tim fragen. Tausche eventuell auch.

Verk. und tausche ständig PC-Originale, Mega Drive, Master System, Game Gear, S-Nes und Game Boy Spiele. 09082/1588

Verkaufe PC-Originale WC1, Monkey 1 + 2, Elvira 1 + 2, Indy 3, Plan 9, Spellcasting 201, Pools of Darkness, Castle of Dr. Brain, Cruise for a Corpse je 50 DM, Kings Quest 60 DM. Gustav Frost, Resbergstr. 4, 8720 Schweinfurt

Tausche Software

Tausche: SSII, Aces of the Pacific, Red Baron, Blue Max, Team Yankee. Suche WCII und Mission-Disk, Civilization etc. Nur Originale. Michael: 0911/338718

Tausche Aces of the Pacific, Shanghai 2. Suche Pinball Magic, Super Tetris, Strip Poker Deluxe 2, Casino, Civilization. Nur Originale. Tel: 05021/14271

Tausche/verk. Sim Ant, Railroad Tycoon, Sim City Arch. Disk 1+2. Suche Airline (dt.), A-Train (dt.); alles Orig. für IBM. Tel.: 08857/8704 (nach 17 Uhr)

Biete Monkey (256 F.), Maniac Man., Bards T.2, Elvira, Tunnels & Trolls, Kings Q. 5, Mad TV, Die Hard, Lemmings, Black Gold, Faery T. Suche Das Schwarze Auge, Patrizier, Larry 5 dt. + Sierra Games. Marko Seltenheim, H.-Hennch Str. 14, O — 1200 Frankfurt/O.

Tausche o. verk. (alles Orig.) GS 2000, F117 A, Links, Silent Service 2, Dune, Space Max, Double Density von Data Becker. Suche Falcon 3.0, Civilization (deutsch), Monkey Island 2. Tel.: 0511/672541

Tausche: Welltris, The Games 92, Steel, Thunder, TKO, Rodeo Games, Summer Olympia II, Winter Olympia II, Serve & Volley, Rackem, Elfe 91 gegen Mad TV, Bundesl. Man. Prof, Kaiser, Civilization, Patrizier u. and. Spiele. 08033/8772

Tausche oder verkaufe Conquest of the Longbow für 60 DM oder andere PC-Spiele. Tel.: 09471/8867 (Michael)

Biete: Bane of the Cosmic Forge, Star Trek, MM3 u.a. Suche: DSA, 1869, Der Patrizier u.a Alles Originale! Tel.: Ralf 04181/39236

Tausche Day of the Pharaoh oder International Ninja Rabbits gegen Wrath of the Demon oder Gods. Wer mit mir tauscht, bekommt die Populous Datadisk dazu geschenkt. Tel.: 06028/1317 (Jens)

Tausche Imperium (VGA und Deutsch) gegen Wings of Fury. Oder verkaufe es auch für ca. 20-25 DM. Ruf an: 06142/33176 ab 17 Uhr, nach Thomas fragen

Tausche PD/Shareware für MS-DOS. Listen an: Ralf Jogow, Asternweg 5, 4792 Bad Lippspringe. Verkaufe ebenfalls ca. 500 Computerzeitungen für alle Systeme

Biete (Originale): Indy 4, Monkey 2, D-Gen., Croc Twins, Stoneage, Magic Pockets, Lure o.T. Suche EOB 2, Mad TV, Dark Seed, Logical, The Sentinel, Battle Isle, Links, Ultima Underworld u. ähnliche. Tel.: 09661/3737

Tausche Willy Beamish gegen Formula One Grand Prix, F117, Epic, Thunderhawk oder The Cycles. Ruf an 08152/6252

Original. Tausche Elite Plus gegen Mad TV, Civilization oder Red Baron. Monty Mertins, Kalininstr. 15, O — 9580 Zwickau

Verkaufe PC-Orig.: Powermonger DM 60, Das Schwarze Auge DM 60, Realms 50 DM oder tausche gegen A-Train, Special Forces, Patrizier, Conquestador oder 1869. Tel.: 0941/647540 Jürgen

Tausche PQ1, Another World. Suche Larry 2, Magic Pockets, Leather Godd. of Phobos 1,2 etc. Ab 16.00 Oliver verlangen. Tel.: 06467/381

Tausche PC-Originale: Powermonger (DA), KQ 5 (DV), Special Forces (DA). Suche: GS 2000 (DA), Civilization (DV), 1869 (DV), Patrizier (DV). Tel.: 0241/67147

Tausche PC-Originale! Biete Monkey 2, Eye of Beholder 2, Civilization, Die Schicksalsklinge und einiges mehr. Suche: Star Trek - 25 A., Sim Ant, Patrizier ... Raum Westsachsen bevorzugt. Tel.: Zwickau 301039

Tausche: Laura Bow 2 (dt. VGA) gegen The Legend of Kyrandia (dt. VGA), Cruise for a Corpse (dt. VGA), Another World (VGA), Eternam (dt. VGA), Maupiti Island (dt. VGA). Tilo Wittig, Karl-Liebknecht-Str. 3, O — 8804 Hirschfelde

Tausche Epic, Pacific Island, Cool Croc Tw. (Orig.) gegen (dt. u. orig.) Darklands u. Ult. 7. Schreibt an: Andreas Jenson, Güstrower Ch. 51, O — 2720 Sternberg

Tausche Falcon 3, 90 DS, Swotl, Mad TV, Magic Pockets, GS 2000, SBall 2 uva. gegen F-15-3, Eternam, L. of Kyrandia, Theatre of War, Harrier, Dark Seed, Laura Bow 2, TF 1942; alles anbieten 07731/29209 Matthias

Biete Push-Over, Special Forces, BMP (Originale). Suche Magic Pockets, Darklands, Planets Edge, Legend, Mega Lo Mania, Dark Queen of Krynn. Tel.: 09721/802865

Priv. PD+SW-Tauschpool bietet kostenlose Mitgliedschaft. Wir bieten Anwendungen, Spiele, Utilities, Windows, Erotik, Geoworks, Hilfe: Katalogdisk gegen 2 DM Rückporto: John Hess, Wörthstr. 7, 4270 Dorsten

Tausche Curse of t. Azure Bonds (Amiga) gegen Curse of t. Azure Bonds (MS-DOS) oder anderes SSI Rollenspiel (MS-DOS). Suche auch Tauschpartner. Schickt Eure Listen an folgende Adresse: Arnold Möthrath, Yorckstr. 26, 5160 Düren

Suche: Compilation Top League, Rick 2, Xenon 2, Another World, Cool Croc Twins. Tausche gegen: The Killing Cloud, Sportin Triangles, Links, Kaiser, Chuck Yeagers 2.0 dt. Torsten Fichtner, Erfurterstr. 65, 5300 Bonn 1

Tausche Bards Tale Tril., Falcon 3.0, M1-Tank Platoon, 3D Cons. Kit. Suche: Gunship 2000, Swotl, A-Train, Harpoon. Tausche auch 2 Spiele gegen eins (muß aber gut sein) Tel.: 07672/47075 (Vorwahl Österreich), ab 18 Uhr nur Österr. und BRD.

Tausche Orignal PC: Wing Commander 2 gegen Gunship 2000. Tausch auch Testdrive 2, Su 25 Stormovic, Carrier Command gegen gleichwertige Programme. Nur Originale. Verkaufe auch 02822/52415 ab 19 Uhr

Only Austria! Habe Indy 4, Sherlock Holmes, Powermonger, Magic Pockets, Mega Lo Mania, Push Over, Das Schwarze Auge, Monkey 2, Space Quest 5-Demo usw. G. Schauer, Hart 56, A — 3300 Amstetten

Tausche gegen Angebot Gold Rush, Stellar 7, Fire Hawk 5 1/4. Tel.: 041 31 59 68 Schweiz

Tausche Monkey Isl. 2 oder BMP + Editordisk gegen Indy 4, Ultima 7 oder Der Patrizier. Bitte ruft an! Jens Thomas Tel.: 06482/2332 außer montags und mittwochs ab 15.00 Uhr

MAD TV, Beholder 1+2, Gods etc. gegen Wizardry 7, DSA, M&M3, Ultima Underworld. 0037/62081/630 (Gunnar). Suche auch günstig ATI Stereo FX

Tausche: Conquest of the Longbow (Original) gegen: Das schwarze Auge „Die Schicksalsklinge" (Original) Horst Schoenecker, Rosenweg 22, O — 6080 Schmalkalden

Biete: F-117A, Kings Quest V, Plan 9, Larry 5 u.a. Suche: Darkseed, Monkey Island 2, Leather Goddesses of Phobos 2, möglichst deutsch. 07385/1537 ab 18 Uhr

Tausche Amiga Spiele gegen PC Spiele. PC-Spiele nicht höher als 286/20 MHZ. Ca. 80 Amiga Games. Schickt Eure Listen an: Maik Ulbrich, Hugo-Jeutsch-Str. 29, O — 7560 Guben

Tausche Monkey Island (dt.) gegen Wing Commander 2 oder Indy IV. Tel.: 07322/3332

Tausche WWF-Superstars, Lemmings und Tankkiller gegen Monkey Island 2. Tel.: 06071/5341 (Martin)

Tausche oder verkaufe 2 Orig. Spiele für MS-DOS: Murder!, Back to the Future II. Zusammen 90 DM, einzeln je 50 DM. Suche Lösung für Cruise for a Corpse. Antje Tauchmann, Usti-Nad-Labem 159, O - 9044 Chemnitz, Tel.: 071/216484

Tausche Spirit of Adventure u. MMIII gegen Wing Commander 2 u. Ultima Underworld (Verkauf möglich). Tel.: 05242/54573 ab 18.00 Uhr

Tausche: MAD TV, Bundesliga Man.Prof., Ports of Call usw. Suche: Indy 4, Black Gold, Monkey 2, Ultima 1-7, Kings Quest 1-5, neues Star Trek, Space Quest 1-6, Larry 5,3. Tel.: 02237/4674

Tausche A.C.E.S. (Orig.) gegen Swotl (nur Orig.) Lothar Hilbert, Raupenhainerstr. 98, O — 7200 Borna

Tausche PC Original. Habe WWF-Wrestlemania-VGA gegen Larry V. Tel.: 09151/94357. Fragt nach Benjamin

Tausche Originalsoft für PC: Patrizier, Steigenberger Hotelmanager u. Bundesliga Manager Prof. gegen A-Train, Sim Ant, Exodus 3010 o. 1869. Adr.: Dennis Preusser, Nach der Sorge 20, O — 7304 Rosswein

Hallo PC Freaks! Biete: Red Baron dt. VGA + Hill Street B. zum Tausch an gegen: WC2, Ultima7, Ultima Underworld - The S.A. oder irgendein Spiel dieser Klasse. Ruft an Tel.: 02162/25647 Chris

Tausche „Die Kathedrale" Original gegen 1869 oder Indiana Jones IV Original. Telefon nur am Wochenende 08631/5516. Frage nach Manfred Igl junior.

Tausche Originale! Biete: Epic, North + South, Blood Money, Ballistix, Ferrari Formel One. Suche: Transworld, Mad TV, Pinball Magic. **Biete Buchmaterial**: Windows 3.0, Sim City + Sim Earth. Manfred Sasse, Große Drakenburger Str. 44, 3070 Nienburg/W.

Wer tauscht mit mir PC-Originale! Suche bes. Adventures u. Wirtschaftssimul. Außerdem verkaufe ich Spieletips aller aktuellen Spiele günstigst! R. Böttcher, Ellhornstr. 21, 2800 Bremen 1

Tausche o. verkaufe Originale! Z.B. F15 Strike Eagle 2, Turtles, Klax, Murders in Space u.v.a. gegen: Lost in L.A., PQ3, Larry 5 o.a. Liste an: Sebastian Jokiel, Zachorlauer Str. 71, O — 9400 Aue

Tausche/verkaufe: Civilization dt., Patrizier gegen 1869 o. On the Road. Tel.: 02373/4597 ab 18.30 Uhr

Tausch Orig. Larry 3 und Search for the King gegen Gunship 2000 und Wrestle Mania. Verkaufe auch L 3 für 50 DM und Search für 40 DM. Tel.: 07141/482483

Tausche/verkaufe: BMP, Civilization, MM3, More Lemmings, Willy Beamish. Suche: Mad TV, 1869, Great Courts 2, DSA, Indy IV. 02444/3990

Tausche: MI2, Battle Isle, KQ3 und W. of Fury gegen: Ultima 7, Powermonger, Sp. Forces und M3. Verkaufe 80386-16 VGA 3 1/2 + 5 1/4, Monitor, Joystick, Maus, 83 MB HD. Tel.: 06291/7277 B. Kratzer

Tausche PC Spiele: Wing 2, Mad TV, Falcon 3, Heart of China, Space Quest 4 gegen Larry 5, Dune, Lemmings, Police Quest 3, Indy 4, Might & Magic 3 usw. 07445/2306 ab 14 Uhr (Niko verlangen)

Tausche Das Schw. Auge gegen Battle Isle oder Wing Commander oder Indy 4 od. gegen Eye of the



Beholder II. Wendet Euch an Peter Kulmbrein, Fliederweg 4, 9061 Wölfnitz, Österreich. Nur 3.5"

Verschiedenes

Lösungen: Monkey Island 1+2, Operation Stealth, Maniac Mansion, Loom, Elvira 1+2, KQ 5 je Lösung 5 DM (Geld bitte beilegen). Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 5030 Hürth (frank. Rückumschlag)

Robotronic der Club. Alles was Computer-Telespiele hat. 24 Stunden Service. We do it all. 09181/9718

Atari Portfolio. Programmiert eigene Anwendungen u. Spiele mit Powerbasic. Disk (5.25 od. 3.5) gegen 10 DM (inkl. anderer Programme) bei Reinald Koderhand, Wippertskirch 1, 7800 Freiburg

Schweiz! Computer und Zubehör zu den besten Preisen in der CH. Alles inkl. 1 Jahr Garantie. Überzeugt Euch bei: Patrick Schönenberger, Hinterdorfstr. 38b, 8753 Mollis. CH — 058/343630 ab 19 Uhr

Wer hat Probleme bei den neuesten Sierra/Lucasspielen (Larry, Eco, Willy, KQ, PQ, Monkey, Indy)? Kostenlose Telefon-Tips od. Disk geg. Unk. 3 DM. L. Kratz, Arendsstr. 4, 6050 Offenbach. 069/869499

Biete Game Boy-Spiele z.B. Punisher, Simpsons, Choplifter, Castle Vania usw. äußerst günstig. Tel.: 0621/481310. Fragt nach Jan. Bitte nach 15.00 Uhr anrufen.

Verkaufe Orig. Rollenspiel Harnmaster + Harnworld (dt. bzw. engl.) + erforderliche Würfel für nur 100 DM. Tel.: 09179/5445 zw. 6-8 Uhr

Suche dringend deutsche Spielbeschreibung + Anleitung für Flight of the Intruder. Norbert Perlocke, Anne Frank 39, O — 7513 Cottbus

Verkaufe eigene Komplettlösung zu allen Adventures, inkl. Plänen, Codes, engl. Wörtern uvm. Den großen Katalog bekommt ihr für 1,70 DM bei St. Sanftleben, Starweg 48, 2070 Ahrensburg

Will Virenkiller programmieren! Suche deshalb File-, Link- und Bootblockviren für den Amiga oder PC. Tel.: 07131/481922 -Alex. (Helfe auch gern bei Problemen)

Spielbücher zum Schwarzen Auge gesucht. Suche Logical und Think Cross. Biete Ironlord, Immortal, Guardians, Altered Destiny, Fairy Tale je 25 DM. Klaus Wölfel, Mönkenweg 10, 4800 Bielefeld 12

Hallo Braker! Ihr braucht Lösungen, Karten, Tips für den PC oder Atari ST. Schickt 3 DM an mich und Ihr bekommt Liste. Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 8451 Ammerthal

Bücher: Das große GW-Basic Buch mit Disk NP 69 DM für 30 DM; DOS 4.0 Software-Seminar mit Disk NP 79 DM für 30 DM, beide für 50 DM. B. Karther, Louis-Lewin-Str. 5, O — 1150 Berlin

Verk. Game Boy + 13 Mega Games + View Max + Cheats + 4 Spieler-Adapter + Pers. Einweisung für 600 DM VB (Englischkenntnisse!) Tel.: 0898/885180, Florian verlangen, nur an Werktagen

Suche Codes oder Tips zu Lemmings PC. A. Sieberichs, Rehfeld 6, 4050 Mönchengladbach

Achtung! Habe die Kopierschutzcodes zu Space Quest 4 verloren (PC)! Wer kann mir helfen? Über die Bezahlung läßt sich reden. Tel.: 040/7104910

Verkaufe Lösungen zu Legend of Kyrandia, Lure of the Temptress, Darkseed, Spellcasting 2 je 15 DM + Porto, abends 02064/55837

Bose Acoustimas 5 II, neu, 5 J. Gar. 1298,- statt NP 2000,- (uvP.) 04779/1248

Sucht Ihr Lösungen + Cheats zu Lucasfilm oder Sierra Advent.? Oder Cheats zu sonst. Games? Liste ggn. 1 DM Briefmarke bei: Thorsten Rühl, Unterdorfstr. 23 A, 6395 Weilrod 3

Kaufe oder tausche Computerviren für den PC. Tel.: 07141/601244

Verkaufe: Orig. Brettsp. Das Schwarze Auge u. Erweiterungsbox Die Wüste, Khom. Fast neu! Np über 80 DM, jetzt nur 50 DM + Versand. Tel.: 07731/49029

Kaufe ständig PC-Originale! Action, Anwender, Simulation, Utilities. Faire Preise! Es lohnt sich! Angebote an: G. Schwartz, P.O. Box 4064, 2300 Kiel 1. Hurry up!

Schweiz! Kostenloses Informationsmaterial über verschiedene Briefspiele. Z.B. Thaura, Zirkon und Saphir bei: Rainer Leis, Chalet Lazulith, Postfach 118, 3920 Zermatt, Schweiz

Verkaufe Game Gear, nur 1 Monat alt inkl. Top-Spiele: Sonic, t.H., Columns u. Super Monaco GP! Alles original verpackt für nur 400 DM. Robert Saiger, Tel.: 08192/1419

Suche Tauschpartner für PC-Spiele (5 1/4"). Bin auch an Kauf interessiert. Bitte schickt Eure Listen an: Ivano Marcon, Ackerstr. 8, 8610 Uster, Schweiz

Achtung! Rettung! Habe Codes für EOB2 verloren. Wer kann mir helfen? Zahle bis zu 10 DM. Bitte meldet Euch bei Karsten Levermann, Lise-Meitner-Str. 11, O — 2794 Schwerin

Verkaufe PP Hefte 8, 9, 10, 11, 12/91 + ASM 7, 9, 10, 11/91 und 1, 3, 7/92 zu 2,— das Stück, da etwas zerlesen. Tel. ab 16 Uhr 0228/356585. Fragt nach Frank

PC-Original: Indy 3 mit Gral-Tagebuch und Anleitung (VGA) auf 5.25 Zoll Disks: 60 DM. Suche Codes für Indianapolis 500, weil eigene verloren. Tel.: 0611/509873 (Marcel)

Hilfe! Bin des Wahnsinns nahe. Suche Lösung zu Indy 3. Schnell Zuschriften erwünscht: Heinz Weigand, Pfalzgrafenstr. 5c, 8543 Hilpoltstein

Suche Schachcomputer z.B. Mkiv, Savant, Royal Compu-Chess, Robot, Handroid usw. Angebote an G. Wüste, Heideweg 92, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/635316

Suche Tauschpartner für CD-ROM. Suche auch Commander Keen Teil 6 und 7, sowie für den Wing Commander die Extra-Aufträge. Gerd Wagner, Tel.: 0221/626832 Köln

Hilfe! Wer kann mir helfen. Ich sitze im 8. Level von Titus the Fox (PC) fest. Wer kann mir mit weiteren Codes helfen? Ruft mich an. Tel.: 05865/676. Fragt nach Christian. Nicht am Wochenende!

Kontakte

Hilfe! PC Anfänger sucht zuverlässige Kontakte zwecks Softwaretausch. Bitte anrufen: 06422/3740 (Alex)

Ich (18) sucht inter- & außergalaktische Brieffreunde/in zwecks Datenaustausch. Meine Hobbies: Computer, Lesen und Gammeln. Schreib an: Martina Siepolt, Sander Damm 31, 2050 Hamburg 80

Austria! Suche Tauschpartner für neue PC-Software. Schreibt an: Christian Recla, Keplerstr. 36 a, A — 8020 Graz. Nur Österreich!

Amiga-Umsteiger (Mitte 30) sucht aufstrebenden PC-User zum kontinuierlichen Erfahrungs- und evtl. Softwareaustausch. Meldet Euch schnell bei Klaus Hornemann, Fontanestr. 26, O — 1590 Potsdam. T. 75720

Suche Demo-Tauschpartner, die aktuell und fast sind! Schreibt an: Confusion, c/o Rung, Fanny-Lewald-Ring 117, 2050 Hamburg 80 (Nur Amiga!)

Suche Tauschpartner für MS-DOS, VGA usw. Bin 15 Jahre. Bitte gleichen Alters oder so darum. Freaks und Leute schreibt an Oliver Prinz, Im Wullbrock 20, 4835 Rietberg 1

Wer will PD-Stuff mit mir tauschen? Ich bin interessiert an Spiele-Demos, Modulen und PD-Programmen. Schick mir eine PD-Liste, und Du bekommst meine. Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen

Suche Tauschpartner für MS-DOS Software od. Spiele oder Anwender auf PD. Liste an: F. Biermann, Lagerschestr. 232, 4930 Detmold

Als Neueinsteiger in der PC-Welt suche ich Kontakt zu PC-Besitzern und PC-Clubs zwecks Software- und Erfahrungsaustausch. Schreibt an: J. Platzeck, Siegfriedstr. 19, O — 1110 Berlin. Danke!

Suche und tausche Computerviren aller Art für den PC! Tel.: 07141/601244

Suche Tauschpartner für PD (in Österreich) mit Topspielen und immer der neuesten Software. Manuel Schabus, Ratsbriefstr. 17,A — 5020 Salzburg

Suche Arbeitsplatz/freie Mitarbeit im Bereich der Spielesoft. Programmierer C. Pascal, Fartran, Basic 80+86, 68000 ARM Assembler, MS-DOS, Umix,. Atari-ST. Tel.: 02175/6606

Mix-Max-PC-Club sucht Mitglieder. Wir bieten: Alle 14 Tage Clubdisk, PD-Pool uvm. Kostenpunkt: 1/4 jährlich 20 DM. Infodisk gegen 3 DM von Erik Böttcher, Haselmühlweg 7, 8750 Aschaffenburg

Wer hat Lust, sich ab und zu mit mir zu treffen zwecks Erfahrungsaustausch. Disk und Spaß am PC? Es muß ja nicht gleich ein Club sein. Tel.: 09857/1504 Raum Dinkelsbühl-Feuchtwangen-Ansbach

Extrem-Computerclub, kein Mitgliedsbeitrag, Miniclubpreise für PC-Hardware, Infoaustauschprogramm für alle Spielearten. Schreibt an Extremclub, Paul-Ehrlich-Str. 5, 4290 Bocholt. Bitte 2 DM für Antworten.

Austria! Suche verläßlichen Tauschpartner. Meldet Euch! Emanuel Tomasini, Reichenauerstr. 93, A — Innsbruck (Andi Luis melde Dich nicht!)

Zur Gründung eines Werbe-Teams im Spezialbereich Computer/DFÜ such ich passende Partner, auch nebenberuflich. Kenntnisse als Grafiker, Zeichner oder Texter sind erforderlich. Kundenpotential vorhanden. Tel.: 0211/704371

Suche Tauschpartner für MS-DOS. Schreibt an Thomas Lotz, Rabenaustr. 2, 3577 Neustadt

Wir suchen immer neue Kontakte in Europa! Schreibt an: R. Conor, P.O. Box 40567, L/P Burlington, Out., Kanada (PC, Amiga)

Suche Tauschpartner für MS-DOS Spiele und Anwenderprogramme. Liste an: Christian Waltschies, Repsoldstr. 33, 2851 Bremen

Neugründung! PC-User-Group „Knockout" sucht noch Coder, Grafiker, Midi-Musiker und Disk-Mag-Redakteure. Knockout, Ob. St. Leonhard-Str. 26, 7770 Überlingen

Austria! Suche Tauschpartner mit neuester Soft. Habe selbst auch immer Neuestes! Schreibt an: Hard Core, 8601 Bruck. Nur Austria! Schreibt schnell!

Tauschpartner für PC gesucht. Schickt Eure Liste oder fordert an von: Frank Biermann, Lageschestr. 232, 4930 Detmold

Suche Komplettlösung von Kings Quest 5. Auf Euch warten 10 DM Belohnung. Meine Adresse: Andreas Gerhardt, Kirchgasse 23, 6083 Biebesheim

PC Freak! Verkaufe und tausche neueste PC Spiele. Bin fast immer am neuesten Stand. Ruf noch heute an! Wendet Euch an Wolfi: 0222/2120596 (Wien)

Suche Tauschpartner für MS-DOS-Spiele. Habe Larry 5, Dick Tracy, Eye of the Beholder 2, TV Sports Boxing und andere. Meldet Euch bei André Tel. 06103/43800

KOSTENLOS

ist deine **private** Kleinanzeige im PC Joker. Einfach Coupon ausfüllen und einsenden an:

Joker Verlag
Mini-Markt
Untere Parkstr.67
8013 Haar

Achtung! Anzeigen, die auf **Raubkopien** schließen lassen oder **PLK-Nummern** bzw. **indizierte Spiele** enthalten, werden **nicht veröffentlicht!!!**



AB 22. JANUAR

WIRD DURCHGESTARTET!

Weil Euch der PC Joker von nun an monatlich mit Testberichten, Previews, Specials und Lösungshilfen versorgt, wird das Heft automatisch noch aktueller — damit es darüberhinaus noch interessanter wird, haben wir uns (manuell) so einige Neuheiten einfallen lassen: Ab der nächsten Ausgabe gibt's regelmäßig ein spannendes POSTSPIEL ZUM MITMACHEN, einen dekorativen DOPPELPOSTER und endlich ein GANZSEITIGES GHOST-COMIC!

Exklusiv im kommenden Joker versorgen wir Euch mit Specials über MULTIMEDIA, stellen ALLE NEUEN COMPILATIONS vor und erwarten lang erwartete Testexemplare. Etwa X-WING, den Action-Flugi von Lucas Arts, Sierras neuen Adventure-Spaß SPACE QUEST V und den Grafik-Hammer DRAGON'S LAIR III. Aber auch STAR CONTROL II, das Iso-Spektakel CONTRAPTIONS und die aktuelle Maxis-Simulation SIM LIFE stehen ganz oben auf unserer Liste — genau wie MARIO IS MISSING und die neue PC-Götterdämmerung POPULOUS II!

Der langen Rede kurzer Sinn: Es macht sich bezahlt, ab 22. Januar mal am Kiosk vorbeizuschauen! Noch lohnender ist freilich ein Abo, schon wegen der tollen Vergünstigungen, die man da zusätzlich abgreifen kann…



INSERENTENVERZEICHNIS

BEZUGSQUELLEN














MAX DESIGN





Bildschirmfotos Amiga

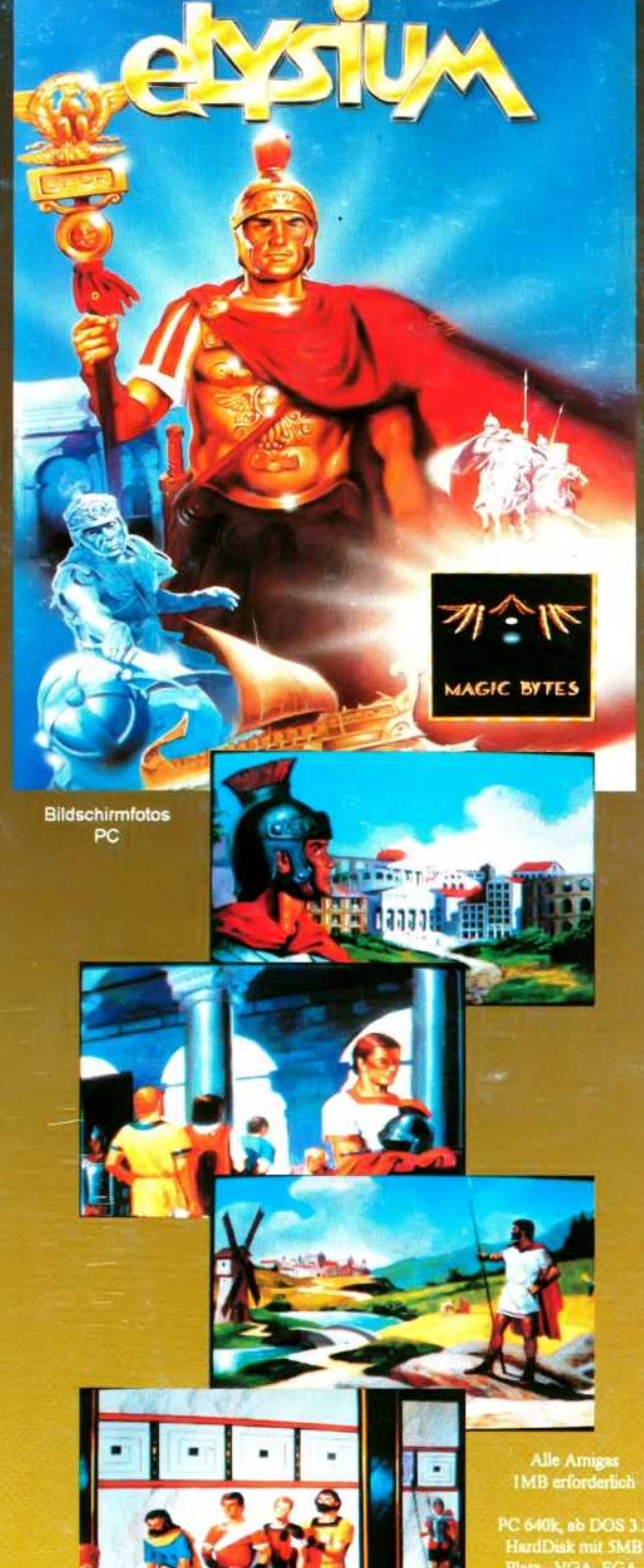
Alle Amigas 1MB erforderlich

PC 2MB RAM oder 640k mit HardDisk, VGA, Ad-lib oder kompatible, Mouse, Keyboard



präsentiert

für Amiga und PC zwei außergewöhnliche Neuheiten !!



Bildschirmfotos PC

Alle Amigas 1MB erforderlich

PC 640k, ab DOS 3.3 HardDisk mit 5MB Platz, VGA, EGA, Ad-lib oder kompatible, Mouse

MAILORDER

direkt vom Hersteller
Einfach Postkarte an:

Magic Bytes
Postfach 2144
4830 Gütersloh

oder Telefon

05241 / 34861

anrufen

Versand per Nachnahme + 5,- DM Versandkosten. Umtauschgarantie bei defektem Spiel.Einfach die Disketten einsenden.

Spielbare Demos von **DYNATECH** und **ELYSIUM** Für Ihren IBM PC oder AMIGA (Amiga nur Dynatech) gibts bei uns für DM 5,– Nur gegen Vorkasse! Titel und System angeben.

komplett in deutsch

Vergessen Sie alles, was Sie über Wirtschafts-Simulationen wissen. In DYNATECH geht es nicht darum, in Spielrunden gegeneinander anzutreten, Missionen zu erfüllen, Detektive oder Saboteure anzuheuern... Sie kämpfen ums Überleben im Wirtschaftsdschungel! Ein oder zwei Spieler und 19 computergesteuerte Firmen JR's geben gleichzeitig Anweisungen und rufen Informationen ab. Zum Spiel:
2550 - die Rohstoffreserven sowie die bebaubaren Flächen des Planeten Erde sind endgültig erschöpft. Durch die Erschließung und Ausbeutung anderer Planeten soll die Versorgung der Menschheit gesichert werden.
Sie als freier Unternehmer müssen sich der interplanetarischen Marktwirtschaft stellen und oft in enger Zusammenarbeit mit der leidigen Konkurrenz das größte Kolonisierungsprojekt der Menschheitsgeschichte vorantreiben, wobei Sie immer ein Ziel im Kopf haben: Der größte Konzern zu werden. Erwerben Sie die richtigen Industrieanlagen und Lagereinrichtungen, planen Sie die Transportrouten ihrer unterschiedlichen Raumschiffe möglichst rentabel.
Durch das neuartige simultane Spielprinzip gewinnt Dynatech schon nach kurzer Spielzeit eine mitreissende Eigendynamik, die Sie an den Rechner fesselt, für...Lichtjahre.

Amiga 79,95 DM PC 99,- DM

Anno Caesari 390: Sie sind Regent einer römischen Provinz und ringen im untergehenden weströmischen Reich um Unabhängigkeit und Vorherrschaft - gegen einfallende Barbarenstämme und die Legionen des Imperators in Rom. Erobern Sie fremde Städte und Länder - doch sorgen Sie auch gut für Ihr Volk, sonst ist ein Aufstand und Ihre Absetzung gewiß !
Veranstalten Sie zur allgemeinen Volksbelustigung Gladiatorenkämpfe, bauen Sie Tempel, Stadien und Thermen, verwandeln Sie Ihr Reich zur Insel der Seligen... dem ELYSIUM. Dahin führt ein steiniger Weg, der Feind steht mit Katapulten vor Ihrer Stadtmauer, Orkane und Piraten dezimieren Ihre Handelsflotte; Minenunglücke, Seuchen und Mißernten sorgen für Unmut - die Renovierungen an Straßen und Gebäuden verschlingen Unmengen an Geld.
Aber mit klugen Investitionen, strategischem Geschick und Risikobereitschaft sind Sie Herr der Lage und lassen Ihr Reich erblühen.
Viele überraschende Ereignisse und die Grafiken von Meister Celal (z. B. Der Patrizier) sowie die aufwendig erarbeitete Anleitung bringen die turbulente römische Geschichte hautnah auf Ihren Bildschirm.

PC 99,- DM AMIGA erhältlich im Frühjahr 93